NUNCA TE DIVERTISTE TANTO!!!

NºSUPER 1 $ 6.90 / URUGUAY $ 60.- / PARAGUAY G 14.900.- / CHILE $ 2.700.- / ISSN 0328-8048

PC JUEGOS

JUGA SIN LIMITES

Súper #01

Unreal

TU REALIDAD ALTERADA PARA SIEMPRE

Un CD-ROM con **600 MB** de juegos!!!

- Monster Truck Madness 2
- Dominion
- Riven
- Outwars
- y más de 20 demos...

Soluciones para *Resident Evil* *Dark Earth*

Star Craft
Dune 2000
X-Com Interceptor
y muchos más.

Copa del mundo Francia '98

9 770328 804000 00001

EN EL CD LA DEMO DE COPA DEL MUNDO FRANCIA '98 DE EA SPORTS

SE BUSCA CAMPEÓN

Selecciona cualquiera de los jugadores de los 32 finalistas, con los colores de su país, mientras participas en Francia 98. Juega en las 10 sedes oficiales de la Copa del Mundo, incluyendo el conocido Stade de France, y lleva tu país a la Final.

Jugabilidad de la Copa del Mundo en línea con el espectáculo del Mundial. Aumenta el ritmo de juego para elevar la acción y cambia estrategias en tiempo real. Haz uso de la táctica del fuera de juego, con desmarques por las bandas buscando pases precisos hacia los goleadores.

Consigue el trofeo para acceder al modo Clásicos de la Copa del Mundo. Vuelve a una época en la que los balones pesaban más que los jugadores y revive las grandes finales de la Copa del Mundo.

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

www.easports.com

Manufacturer of Official Licensed Product.

El único videojuego oficial de Francia 98

Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 (1427) Buenos Aires - Servicio de Atención al Usuario: 553-7666

Software © 1998 Electronic Arts, EA SPORTS. El logotipo de EA SPORTS y Electronic Arts son marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Producto con licencia oficial de la FIFA World Cup of France 98.© El emblema oficialde Francia 98 y su Mascota Oficial son marcas registradas y con derechos reservados de SL. © El trofeo de la Copa Oficial del Campeonato del Mundo de la FIFA es una marca registrada de la FIFA. Producido con licencia de Electronic Arts. Nintendo, Nintendo 64 y el logotipo de Nintendo son marcas de Nintendo Co., Ltd. Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. © Le Stade de France/Claude Costantini, Michel Marcary, Michel Regembal, Aymeric Zublena/KDAEP Paris/ARS New York, 1998. Todos los derechos reservados.

MP Ediciones S.A.

GERENCIA GENERAL Miguel M. Iglesias
José Levy
GERENCIA COMERCIAL Pablo Montes de Oca
DIRECCION EDITORIAL Miguel Lederkremer
DIRECCION DE ARTE Frank Sozzani
GERENCIA DE PUBLICIDAD Roberto Schaposchnik
JEFE DE PRODUCCION Juan Carlos Cohen
JEFE DE DISTRIBUCION Gustavo Carballeiro

PC JUEGOS

JEFE DE REDACCION Sergio Claudio Michini
COLABORADORES Adrián del Rossi
Adrián Ellis
Fabián Rossi
Juan Manuel Spera
Gustavo Tamashiro
Rafael Vázquez
JEFE DE ARTE Javier E. Miller
DISEÑO GRAFICO Mariel Dimitroff
PUBLIC. ELECTRONICAS Gabriel Pleszowski
Gustavo Katcheroff
Baltazar Birnios
Mariano Birnios
Jorge Rosenvolt

CORRECTOR Mario Gruskoin
TRATAMIENTO DE IMAGENES Jorge F. Rosenvolt
DIAGRAMACION DE AVISOS Eduardo R. Lanfranchi
Nora Andrea Ghirlanda
PRODUCCION PUBLICITARIA Marcelo Vidal

DISTRIBUIDORES:
Capital: Distribuidora Carlos Cancellaro e Hijos S.H. Gutemberg 3258 1er piso - Tel:301-4942.
Interior: D.I.S.A. - Pte. Luis Saenz Peña 1836.
Bolivia: D.I.S.A.
Chile: Distribuidora Molino S.A. - Abtao 574 - Santiago.
Paraguay: H.C.M., Distribuidora de Morinigo H.C. 14 de Mayo 282 2° - Asunción.
Perú: Distribuidora Bolivariana S.A. - Av. Rep. de Panamá 3831/37 - San Isidro - Lima.
Uruguay: Espert S.R.L. - Cerrito 701 - Montevideo

ASESOR LEGAL Dr. Marcelo Casanovas

PC Juegos, revista publicada por MP Ediciones S.A., editora de COMPUMAGAZINE, PC Users, Aprendiendo PC, organizadora de Computación 98 Buenos Aires - Córdoba y coorganizadora de las II Jornadas de Informática Educativa, JIE 98. Moreno 2062, 1094, Capital Federal, Argentina. Tel.: 954-1884. Fax: 954-1791. E-mail: pcjuegos@mponline.com.ar. Registro de la Propiedad Intelectual Nº 669145. ISSN N° 0328-8048 Todos los derechos reservados. La editorial no asume responsabilidad alguna por cualquier consecuencia derivada de la fabricación, funcionamiento y/o utilización de los servicios y productos que se describen, analizan o publicitan. Las notas firmadas reflejan la opinión de los autores sobre los temas tratados, sin que ello implique solidaridad de la revista con su contenido.
Para todos los efectos se considera que la responsabilidad por el contenido de los avisos corre por cuenta de los respectivos anunciantes. Impresa en Argentina, en IPESA, Magallanes 1315, Capital. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. JUNIO de 1998.

Editorial

Hola amigos lectores, es muy grato para mí volver a encontrarnos en este lugar. Debido al pedido constante de todos ustedes solicitando más comentarios, novedades y juegos nace esta edición especial PC Juegos Súper.

En el CD-ROM podrán disfrutar de una gran cantidad de demos de los mejores juegos del momento.

Notarán que la revista está cambiada. PC Juegos siempre acompaña al mundo del software de entretenimientos y es por esa razón que estamos en constante evolución. Así surgió la idea de realizar algunos cambios para favorecer la lectura de la revista y brindar a los lectores, de un vistazo, todo lo que quieren saber de un juego.

La información se ha fragmentado para dar una mayor fluidez a la lectura y para que aquellos lectores que no pueden leer la revista completa, solamente se detengan en los puntos de su interés.

También hemos cambiado el diseño para que sea más entretenida y dinámica.

Tenemos nuevas secciones como **Primer Contacto**, en donde les contamos todas las novedades, antes de que los juegos salgan a la venta.

En **Revisiones** podrán encontrar todos los comentarios de los juegos una vez que nuestro equipo los haya probado.

En esta nueva etapa de PC Juegos hemos decidido modificar el tipo de puntaje, calificaremos a los juegos con un sistema de luces que podrán encontrar junto a las fichas técnicas en las notas de revisión.

Por lógica si existen juegos malos no gastaremos ni el tiempo del lector ni páginas en comentarlo. También les brindaremos los pro y las contras de los juegos que nuestro equipo revisó. Nuestra misión es brindarles la mayor cantidad de información posible para que en el momento que ustedes decidan la compra de un juego, sea lo que realmente estaban buscando. Sólo me queda saludarlos hasta la próxima.

Sergio Claudio Michini
smichini@mponline.com.ar

SUMARIO

EDITORIAL 1

CONTENIDO DEL CD-ROM

600 megas con las últimas novedades en juegos. Muchas horas del mejor entretenimiento. 4

NOTICIAS

Para saber lo que sucede en el mundo de los juegos. 22

PRIMER CONTACTO

26 **Copa del Mundo Francia ´98**
Un solo deseo, ser Campeón.

28 **Dune 2000**
Un clásico que se renueva.

30 **X-Com Interceptor**
De la estrategia al simulador.

NOTA DE TAPA

16 **Unreal**
Luego de tanto secreto y tiempo de espera ya podemos descubrir el misterio.

REVISIONES

34 **Grand Theft Auto**
Un juego muy especial.

36 **Combat Chess**
Ajedrez para todo los gustos.

38 **Star Craft**
La estegia para sobrevivir en un mundo hostil.

42 **Rising Lands**
Una nueva generación nace de la tecnología y la magia.

48 **F1 Racing Simulation**
Todo el vértigo de la Fórmula 1 en este simulador.

50 **Air Warrior 3**
Un juego de mucho vuelo.

SOLUCIONES

52 **Resident Evil**
Revelamos el misterio de la peligrosa mansión.

60 **Dark Earth**
Una aventura con pensamiento de arcade.

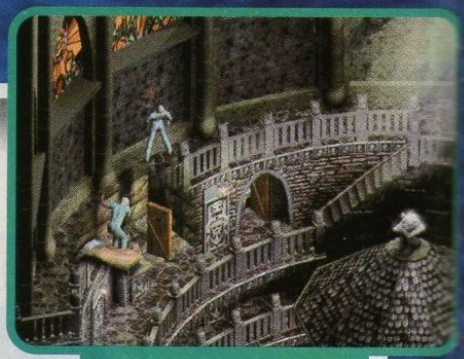
ENCONTRA ESTOS Y OTROS TITULOS EN NUESTROS LOCALES

CAPITAL FEDERAL - Vicente López 1652 - Virrey del Pino 2680 - Medrano 555 - Beruti 3039 - J.B. Alberdi 57 - Honduras 3953 - Larrea 1541 Goroztiaga 1632 - Fco. Beiró 3566 - Rivadavia 8503 - Gaona 3004 - Córdoba 2533 - Triunvirato 4451 - Elcano 3367 - Aráoz 267
ZONA NORTE - Vicente López, Maipú 1410 - Martínez, Santa Fe 2819 - Acassuso, Del Libertador 15043 - Beccar, Int. Tomkinson 2995 Pilar, Ruta 8 Km. 52 - San Fernando, Del Libertador 3282 - **ZONA SUR** - Quilmes, Andrés Baranda 810, Gral. Alvear 716 - Lanús, Hipólito Yrigoyen 3733 - Lomas de Zamora, Hipólito Yrigoyen 8333 - **ZONA OESTE** - San Martín, Ayacucho 2646 - San Miguel, Perón 111 Hurlingham, M.M. de Güemes 1381 - Castelar, Santa Rosa 1537 - Ramos Mejía, Rivadavia 14572 - **LA PLATA** - Calle 47 Nº 740
CORDOBA - Cerro de las Rosas, Rafael Núñez 3677 - La Cañada, Figueroa Alcorta 50 - **MAR DEL PLATA** - Hipólito Yrigoyen 1913, Güemes 3092 - **ROSARIO** - Sarmiento 1655, San Juan 2176 - **MENDOZA** - Rivadavia 299, Godoy Cruz, Panamericana 2650

CONTENIDO DEL CD-ROM

¡PREPARENS

Las demos de hoy son una selección de los últimos juegos que se lanzarán al mercado. En el CD-ROM que acompaña esta edición encontrarán una gran cantidad de demos de la mejor calidad.
Las demos de los juegos fueron probadas y revisadas exhaustivamente. Por esa razón podemos asegurar que todas las demos funcionan correctamente. Si por alguna razón no funcionan, se deberá a problemas de requerimientos o de incompatibilidades. Esta es una manera más que tiene PC Juegos para ayudarlos a elegir su próximo entretenimiento favorito. No se olviden, en caso de aburrimiento use el CD-ROM.



SANITARIUM

Compañía: American Softworks Corporation
Género: Aventura

Esta es una magnífica aventura gráfica con personajes y escenarios en 3D renderizados.
El Sanitarium es un juego de suspenso donde el protagonista, luego de un accidente, es encerrado en un manicomio y allí comienza toda la investigación.
Luego de un terrible desperfecto en las instalaciones todas las celdas quedaron abiertas y en esta situación caótica nuestro personaje tiene que saber qué hacer en ese lugar, y debe buscar la manera de salir.
Este juego requiere tener previamente instalados DirectX 5.

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- SVGA
- Sonido compatible con DirectX
- CD ROM 4 x
- DirectX

Controles

QUAKE 2

Compañía: ID Software
Género: Arcade

Un clásico que siempre se renueva.
En Quake encontraremos un arcade 3D con altas dosis de acción y violencia. A medida que avancemos en los sombríos y terroríficos pasajes descubriremos una gran cantidad de habitaciones secretas donde hallaremos armas y municiones, energía y kits médicos.
También los enemigos nos estarán acechando a cada paso y

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- Sonido compatible con DirectX
- 25 MB en Disco rígido
- CD ROM 6 x
- DirectX

NSE PARA LA DIVERSION!

os

le

ótica
r, y

5.

tos

lz

ible

e
ciones,
paso y

DOMINION: STORM OVER GIFT

Compañía: Ion Storm
Género: Estrategia

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 133 MHz
- 16 MB RAM
- SVGA
- Sonido compatible con DirectX
- CD ROM 4 x
- DirectX

Al mejor estilo de los Command & Conquer se presenta el Dominion. Este es un excelente juego de estrategia en tiempo real en donde debemos combatir y lograr la supremacía de nuestro grupo sobre los otros cuatro grupos. Es la versión estratégica del G-none y presenta características similares a éste; pero en lo único que se parecen es en la historia, ya que como podrán observar pasamos de los inmensos robots hasta los pequeños soldados. Este es el primer título de la nueva compañía de John Romero, uno de los fundadores de ID Software.

Controles

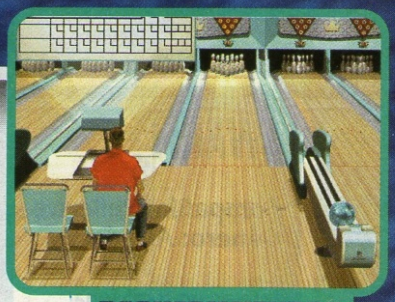
serán cada vez más peligrosos.
Sencillamente este juego es espectacular y tiene todos los ingredientes que se necesitan como para atraparnos desde el comienzo.

Controles

◄ = Izquierda	ctrl = Disparar
► = Derecha	A = Levantar la Mirada
▲ = Arriba	Z = Bajar la mirada
▼ = Abajo	T = Mensajes
shift = Correr	

ALLEY 19

Compañía: Logicware
Género: Arcade



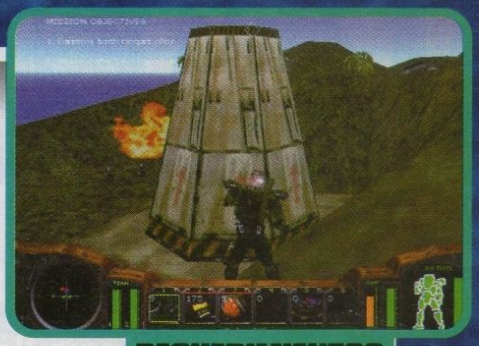
REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- VGA
- Placa de sonido
- CD ROM 2 x

La nostalgia está de moda hace ya algún tiempo, y qué mejor que revivirla con este magnifico y emotivo simulador de bowling.
Este juego nos transporta a uno de los entretenimientos que más se destacó en nuestro país, allá por los años 70.
Para los que no los conocen el juego consiste en derribar unos bolos con una bola; es decir tener puntería.
Así que tendrán que cambiarse los zapatos para no dañar la pista de bowling y tratar, en lo posible, de no hacer muchas canaletas.

Controles

OUTWARS

Compañía: Microsoft
Género: Arcade



Parece que todos los que escriben ciencia ficción coinciden en que el futuro de la Tierra será el mismo, es decir un mundo con pocos recursos naturales. Esperemos que esto suceda solamente en los juegos. En OutWars el mundo está casi destruido y los habitantes hacen un culto de la tecnología. En nuestras manos está la responsabilidad de salvar lo poco que queda sano. Para esto debemos encarnar a un sofisticado soldado, utilizando un equipo con armamento muy especial y hasta tenemos un sistema propulsor que nos permite volar.

REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium 133 MHz
- 16 MB RAM
- SVGA
- CD ROM 4 x

Controles

- ◁ = Izquierda
- ▷ = Derecha
- △ = Arriba
- ▽ = Abajo
- ctrl = Disparar
- barra espaciadora = Volar

SWARM

Compañía: Reflexive
Género: Arcade

Este es un tradicional juego de arcade espacial, que a diferencia de otros no ocurre en una sola pantalla, sino por el contrario podemos desplazarnos por todo el espacio. En esta inmensidad es donde las pequeñas naves enemigas se enfrentan en una lucha despiadada. Gráficamente tiene un muy buen diseño; por lo general cuando se utilizan naves tan pequeñas, y éstas están renderizadas, nos da la sensación que aumenta la calidad de imagen. El juego cuenta con numerosos efectos y además es muy entretenido.

REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX
- 40 MB En el Disco rígido
- CD Rom 4 x
- DirectX

Controles

- barra espaciadora = Batea

G-POLICE

Compañía: Psygnosis
Género: Arcade

El G-Police es un sofisticado helicóptero del siglo XXI. Nuestro planeta luego de soportar décadas de catástrofes ecológicas y dilapidación de recursos naturales, se ha convertido en un lugar árido y muerto.
Por esta razón los recursos son cada vez más escasos.
Para proteger a los ciudadanos se ha creado en la policía un cuerpo especial.
Este es un simulador de helicóptero del futuro.
El juego tiene un sonido y unos gráficos espectaculares, que hacen resaltar los efectos especiales como las explosiones o los vuelos rasantes.

REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium
- 16 MB RAM
- Video compatible con DirectX 5
- Sonido compatible con DirectX 5
- CD ROM 4 x
- Soporte 3D: Direct3D (opcional).
- 30 MB de espacio en disco rígido
- Multiplayer: Un solo jugador.

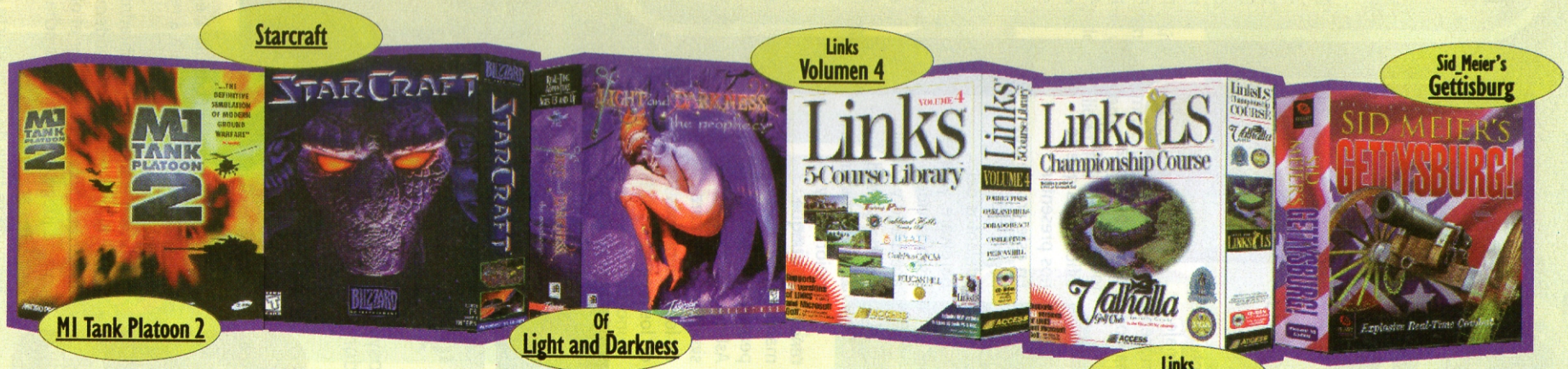
Controles

- ◁ = Izquierda
- ▷ = Derecha
- △ = Arriba
- ▽ = Abajo
- C = Scan
- S = Subir
- X = Bajar
- ctrl izq. = Fuego
- alt. izq. = Freno de potencia
- barra espaciadora = Cambiar punto de vista

TOCA Touring Car

Jane's F-15

Copa del Mundo Francia 98



Starcraft

Links Volumen 4

Sid Meier's Gettisburg

M1 Tank Platoon 2

Of Light and Darkness

Links Valhalla

Jugá en nuestro Local al Unreal

A Partir del 15 de Junio

Envios al Interior

Venta Telefónica
Compre sin salir de su casa,
comunicandose al: **315-8870**

Financiación
Pague con Tarjeta de
Crédito hasta 24 cuotas

Unica Dirección
Paraguay 747 (1057) Capital
315-8870 / 315-8838
iu@overnet.com.ar

JAZZ JACKRABBIT 2

Compañía: Epic Mega Games
Género: Arcade

Otra vez nos llegan las aventuras de este veloz y simpático personaje. Para aquellos que no lo conocen éste es una arcade de plataforma donde debemos sortear todos los peligros y dificultades que se nos presentan.
En este arcade nos llegan todos los adelantos del hardware, ya que soporta video acelerado y sonido de alta calidad.
Los gráficos fueron mejorados y renovados, aunque mantienen la frescura del personaje original.
Así que vivamos las simpáticas aventuras de uno de los conejos más famosos de los juegos.

Controles

- ◁ = Izquierda
- ▷ = Derecha
- △ = Arriba
- ▽ = Abajo
- ctrl = Saltar
- alt. izq. = Disparar

REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- SVGA
- Placa de Sonido
- CD ROM 4 x

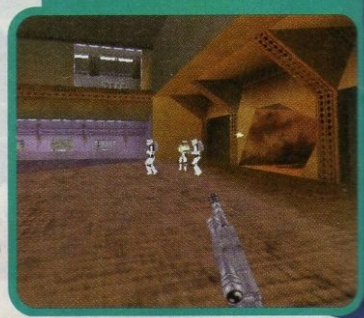
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Compañía: LucasArts
Género: Arcade 3D

Esta es la continuación de la saga Dark Force. Como siempre Lucas Arts nos trae una magnífica opción de entretenimiento. De la inagotable fuente de inspiración de Star Wars nos llega la segunda parte del Jedi Knight; éste es un arcade en 3D, con excelentes gráficos y sonidos. En realidad más que la segunda parte es un complemento de la primera ya que debemos tener el Jedi Knight para poder correr este nuevo juego (aunque con la demo no tenemos esa necesidad). El juego completo tiene catorce niveles.

REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- CD ROM 2 x
- Sonido y video compatible con DirectX 5
- Soporte 3D: Direct3D (opcional).
- Multiplayer: Módem, Red (2 jugadores). Internet (hasta 8 jugadores, un CD por jugador).



Controles

- ◁ = Izquierda
- ▷ = Derecha
- △ = Arriba
- ▽ = Abajo
- ctrl = disparo 1
- Z = disparo 2
- S = saltamos
- X = agachamos

FORMULA 1 '97

Comañía: Psignosys
Género: Simulador

REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- Placa de video 3D
- Placa de sonido
- CD ROM 2 x
- Soporta placa de video 3Dfx
- Multiplayer: Red

Controles

- ◁ = Izquierda
- ▷ = Derecha
- △ = Arriba
- ▽ = Abajo
- C = Scan
- S = Subir
- X = Bajar
- ctrl izq. = Atacar
- enter = Entrar o salirde los autos
- barra espaciadora = Freno

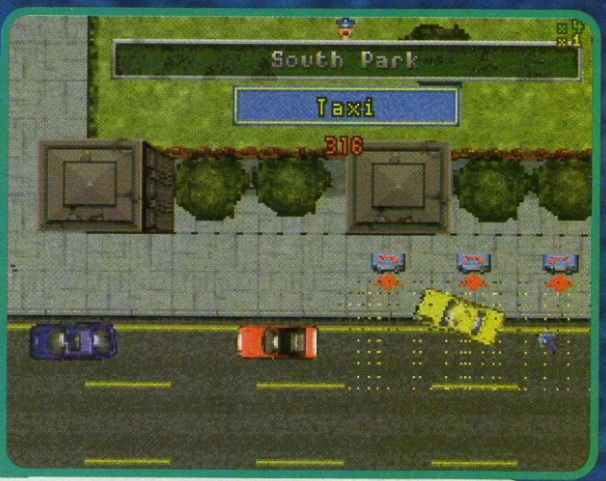
Hace poco vivimos la Fórmula 1 en nuestro país y esta demo nos ayudará a revivirla con una calidad asombrosa.
Como ya nos tiene acostumbrados la gente de Psygnosys no podía cambiar esta regla y en el Fórmula 1 97 podemos disfrutar de un magnífico simulador de autos de carrera (sólo le falta sentir el olor a aceite y nafta).
En este juego supieron aprovechar al máximo todos lo beneficios que nos brindan las placas aceleradoras 3D.
Sin duda se trata de un producto espectacular.

GRAND THEFT AUTO

Compañía: DMA Desing LTD
Género: Arcade

La historia de este juego es un poco extraña: nosotros somos un ladrón de autos y lo hacemos por encargo. Recibimos una llamada telefónica en la que nos dicen qué vehículo necesitan y nosotros salimos a buscarlo.
Luego de robar el auto nos dirigimos al garage donde la banda se encarga de lo demás. En el Grand Theft Auto podemos reconocer situaciones de muchas películas famosas como, por ejemplo, cuando tomamos un micro y no podemos frenar bajo ninguna circunstancia (Máxima velocidad).
Este es un simple entretenimiento y está muy lejos de la realidad. Por esa razón los juegos, juegos son.

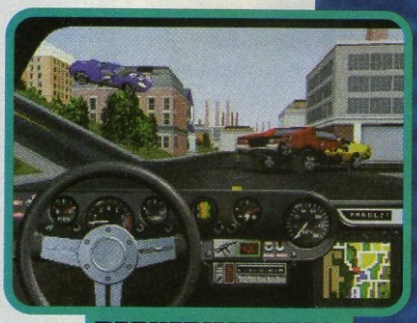
REQUERIMIENTOS
- Windows 95 o DOS
- 486 DX2 66 MHz
- 8 MB RAM
- VGA
- Placa de sonido
- CD ROM 4 x
- Soporta placa de video 3Dfx
- 64 MB de espacio en disco rígido
- Multiplayer: Red



Controles
- ◁ = Izquierda
- ▷ = Derecha
- △ = Arriba
- ▽ = Abajo
- ctrl izq. = Atacar
- barra espaciadora = Freno
- enter = Entrar o salir de los autos

STREETS OF SIMCITY

Compañía: Maxis
Género: Simulador



Muchas veces cuando jugábamos con el Sim City 2000 quizás nos pusimos a pensar qué bueno sería poder recorrer las calles de la ciudad que estábamos haciendo y así poder ver cómo crecía. Bueno, ahora gracias a Maxis podemos hacerlo con el Streets of the Sim City, donde conduciremos un automóvil por las calles de la ciudad. Pero debemos tener mucho cuidado ya que la ciudad es muy violenta y debemos enfrentarnos a distintos enemigos.
Este es un magnífico juego que, además, soporta las ciudades que realizamos con el Sim City 2000.

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- SVGA 256 colores
- Placa de sonido compatible con DirectX
- CD ROM 8 x
- DirectX 3

Controles
- shift izq. + enter = Pantalla completa
- ◁ = Izquierda
- ▷ = Derecha
- △ = Acelerar
- ▽ = Frenar
- S = Escudos
- T = Radar Militar
- 1 = Activar Ametralladora
- 6 = Activar minas
- C = Cambio de cámara
- M Espejo retrovisor

FROGGER

Compañía: Hasbro Interactive Inc.
Género: Arcade

Este es un arcade en 3D con gráficos grandes y muy buenas animaciones.
En este juego viviremos las divertidas aventuras y desventuras de una pequeña rana en su propio hábitat.
Nosotros debemos saltar de tronco en tronco, alimentarnos de insectos y hacer todas las cosas que hacen estos animalitos, incluyendo croar.
El juego cuenta con muy buenos gráficos, y seguramente este simpático personaje hará las delicias de toda la familia, hasta los más pequeñitos.
Pero mejor que contarlo es que ya carguen la demo y se pongan a jugar.

Controles
- ◁ = Salta a la izquierda
- ▷ = Salta a la derecha
- △ = Salta hacia adelante
- ▽ = Salta hacia atrás
- shift izq. = Croar
- ctrl izq. + enter = Saca la lengua

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- 486 66 MHz
- 16 MB RAM
- SVGA 256 colores
- CD ROM 4 x compatible con DirectX
- DirectX 3

TROPHY RIVERS

Compañía: Sierra
Género: Simulador

Muchas veces queremos ir a pescar, pero por cuestiones climáticas o por otras razones no podemos. Por este motivo la gente de Sierra nos vuelve a traer un programa de simulación de pesca. Para contarles cómo funciona el juego, les decimos que debemos salir con nuestro bote por el río y según las condiciones de ese momento, tenemos que encontrar el lugar propicio para lanzar nuestra caña. Tener buena pesca o no, dependerá de nuestros conocimientos sobre este deporte, ya que debemos utilizar todos los elementos que corresponden, como los anzuelos, la línea o la carnada.

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 100MHz
- 16 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX 5.0
- 20 MB en el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

Controles

NEOPHYTE KOPLIO'S STORY

Compañía: Alien Software
Género: Aventura

Años atrás, el demonio llenó la tierra de horrorosas criaturas, las cuales fueron desparramándose por doquier, sembrando el caos y la destrucción. Los habitantes aterrados, pidieron ayuda al Señor de la Luz quien logró vencerlo y desarmar su imperio. Las armas, escudos y demás artefactos de Gorus fueron distribuidos en cada uno de los monasterios, pero ahora sus hordas se dirigen a recuperar estos objetos. Se trata de un juego muy parecido al Cobra Mission, pero con mejores gráficos y animaciones.

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 90 MHz
- 8 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX 5.0
- Video 16 bits
- 33 MB en el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

Controles

◄ = Izquierda	► = Derecha
▲ = Adelante	▼ = Atrás
alt. izq. = Usar magia	ctrl = Atacar
barra espaciadora = Hablar	X = Correr

LAST BRONX

Compañía: Sega
Género: Arcade

Luego que el mundo se enfrentó al desastre económico al final del siglo, en la gran e imponente ciudad de Tokio muchos jóvenes formaron pandillas y comenzaron a pelear unas con otras.

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- Sonido compatible con DirectX
- Video 16 bits
- 22 MB en el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

Para poner fin a estas constantes y violentas contiendas, los jefes de las bandas decidieron hacer una lucha a muerte.
Es así que cada grupo eligió a sus mejores luchadores para que los representara en esta pelea de artes marciales.
Este es un espectacular juego de lucha en 3D y, cuenta con magnifico gráficos y sonido.

Controles Jugador 1

A = Izquierda	D = Derecha
W = Adelante	S = Atrás
V = Defensa	G = Golpe de Puño
H = Patada	barra espaciadora = Comenzar

Controles Jugador 2

◄ = Izquierda	► = Derecha
▲ = Adelante	▼ = Atrás
delete = Defensa	end = Golpe de puño
end = Patada	enter = Comenzar

© 1997 Westwood Studios, Inc. Westwood Studios es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. y Blade Runner Partnership. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.

LOS ANGELES, NOVIEMBRE 2019

BLADE RUNNER™

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.

© 1997 Westwood Studios, Inc. Westwood Studios es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. y Blade Runner Partnership. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.

TOTALMENTE EN CASTELLANO

Westwood STUDIOS

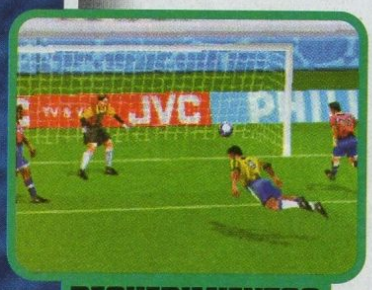
Armado con sus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo iluminado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor atmósfera jamás creados para tu PC.

• Gráficos en alta resolución constantemente animados con millones de colores. • Seis pistas de 16 bits de audio con nueva música y música recreada de la B.S.O. de Vangelis. • Movimientos dramáticos de camara DURANTE el tiempo de juego. • Más de 100 escenarios interactivos para investigar. • Varios finales diferentes con un nuevo argumento cada vez que juegues. • Más de 70 personajes increíblemente realistas capturados de la pantalla, incluyendo actores de la película original. • Avanzados efectos de iluminación en Tiempo Real: direccionales, de color, volumétricos, atenuados y animados. • Impresionantes efectos visuales: lluvia, niebla, neblina, sombras, fuego y humo.

Virgin INTERactive

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO **HARD COPY S.R.L.** Tucumán 1671 - Capital Federal - Tels.: 375-4332 / 4623 Fax: 375-4622

COPA DEL MUNDO: FIFA 98



Compañía: EA Sports
Género: Simulador

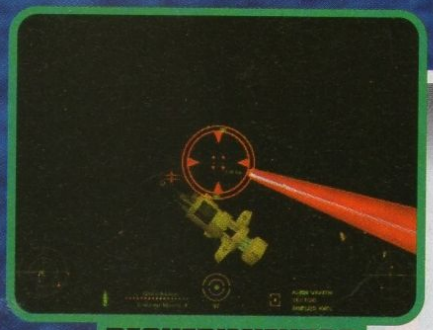
Para este Mundial la cantidad de telespectadores será de 37 mil millones en todo el mundo y Electronic Arts no podía perderse esta oportunidad.
Por esta razón, creó un nuevo producto dirigido al mundo de los usuarios de computadora, en el cual recrea todo el entorno de este nuevo mundial.
Todo ha sido reproducido con exactitud, desde los estadios más importantes hasta los jugadores más famosos incluidas todas sus tácticas y mejores jugadas.
En este nuevo simulador de fútbol Mundial, encontraremos un magnífico entretenimiento.

REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX
- 22 MB en el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

Controles

◁ = Izquierda	▷ = Derecha
△ = Adelante	▽ = Atrás
A = Sacar	S = Pase
D = Patear	



X-COM INTERCEPTOR!

Compañía: Microprose
Género: Simulador

REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium 166 MHz
- 16 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX 5.0
- 24 MB en el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

Si bien es similar a sus antecesores en cuanto al tema, las batallas espaciales, la diferencia entre ellos se basa en que ahora debemos pilotear una completísima nave de combate como sucede en el Wing Commander.
Nos encontramos a bordo de un interceptor X-Com y como parte de la fuerza de elite, debemos pelear por salvar nuestra raza que lucha por la supervivencia.
Posee excelentes gráficos sumamente detallados que nos colocan en un escenario que nos permite sentirnos realmente en el espacio infinito.

Controles

◁ = Izquierda	▷ = Derecha
△ = Adelante	▽ = Atrás
+ = Acelerar	− = Frenar
barra espaciadora = Disparo 1	enter = Disparo 2

TOMB RAIDER 2

Compañía: Eidos
Género: Arcade 3D

La famosa (y sexy) heroína de los juegos de PC, regresa a la carga otra vez, y en esta oportunidad nos trae otra demo del Tomb Raider 2, como ya es costumbre en Eidos sacar varias demos del mismo juego. Les contamos a los que no conocen el juego quién es Lara Croft y les decimos que es un arcade en 3D. El juego cuenta con magníficos gráficos y sonido; a todo esto se le suma una animación de la protagonista y de los demás personajes de la aventura.

Controles

◁ = Izquierda	▷ = Derecha
△ = Adelante	▽ = Atrás
ctrl = Disparo	alt. izq. = Saltar
barra espaciadora = Sacar o Guardar armas	

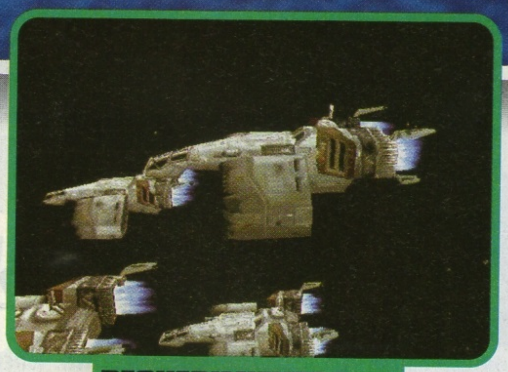
REQUERIMIENTOS

- Windows 95
- Pentium 90MHz
- 16 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX 5.0
- 6 MB En el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

DESCENT: FREESPACE, THE GREAT WAR

Compañía: Volition, Inc
Género: Simulador

En el Espacio infinito se ha llenado de enemigos en busca de las riquezas de otros planetas, y nosotros debemos defender hasta las últimas consecuencias a nuestra gente.
Este juego es un Simulador de nave espacial en donde debemos librar en cada misión una violenta y salvaje batalla. Gráficamente y por el estilo de juego nos hacer recordar a la famosa serie Wing Commander.
Además éste es un juego que promete, ya que por el diseño y los efectos especiales para placas aceleradoras es que necesita mucho hardware.



REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 133 MHz
- 32 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX
- 40 MB en el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

Controles
- 4 = Izquierda
- 6 = Derecha
- A Acelerador
- Z = Freno
- 8 = Adelante
- 2 = Atrás
- ctrl izq. = Disparo
- barra espaciadora = Disparo 2

SEGA TOURING CAR

Compañía: Sega
Género: Simulador

Gracias a la velocidad de las computadoras y las tarjetas de video 3D, ya los grandes videojuegos no tienen mucha diferencia con nuestra computadora.
Esto es muy agradable sobre todo cuando ponemos los juegos de SEGA en nuestra PC. En esta oportunidad podemos disfrutar de un magnífico simulador de automóviles de carrera por rutas.
Con muy buenos escenarios, en donde se resaltan los detalles de sus alrededores podemos competir con los más avezados contrincantes. Además es bueno resaltar cómo van cambiando los gráficos a medida que los autos van chocando.

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- Sonido de 16 Bits
- Video de 2 MB
- CD ROM 2 x

Controles
- Izquierda
- Derecha
- Acelerador
- Freno

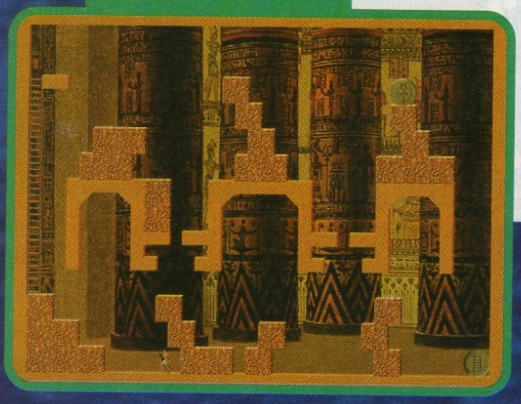
PHARAOH'S ASCENTS

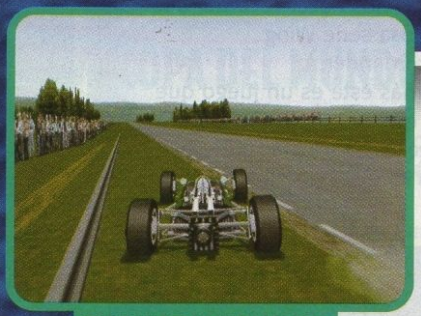
Compañía: Ambertec
Género: Ingenio

Este es un juego de plataforma donde debemos resolver los enigmas de ingenio que se presentan. Ambientado en el antiguo Egipto, debemos ayudar al guerrero a encontrar la salida en complicados laberintos. Se presenta en una sola pantalla y a medida que avanzamos los problemas son más complicados. Debemos esforzarnos y utilizar todo nuestro ingenio para resolver los acertijos. En el Pharaoh´s Ascents debemos mover las piedras y obstáculos para poder llegar a la salida y de esta manera pasamos al siguiente nivel.

Controles
- Izquierda
- Derecha
- Acelerador
- Freno
- barra espaciadora = Acción

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 100 MHz
- 16 MB RAM
- 10 MB en el disco rígido
- CD ROM 4 x





GRAND PRIX LEGENDS

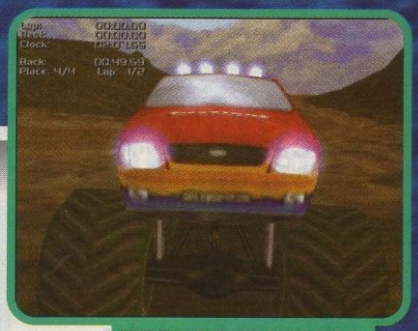
Compañía: Papyrus
Género: Simulador

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 166 MHz
- 32 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX 5.0
- 64 MB En el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

Para los que tenemos algunos años y nos gustan los fierros estamos de parabienes. La gente de Papyrus realizó un magnifico producto donde luego de un exhaustivo trabajo de reconstrucción pudieron reproducir automóviles Formula 1 del año 1967, como así también circuitos que en la actualidad ya no se corren.
En este juego podremos correr con los bólidos de la década de los sesenta en importantes circuitos como el de Nürburgring donde tuvo lugar el recordado accidente de Niki Lauda. Sin duda el Grand Prix Legends se va a convertir en una joya de la nostalgia.

Controles

4 = Izquierda	6 = Derecha
8 = Acelerar	2 = Frenar
F10 = Vista	



MONSTER TRUCK MADNESS 2

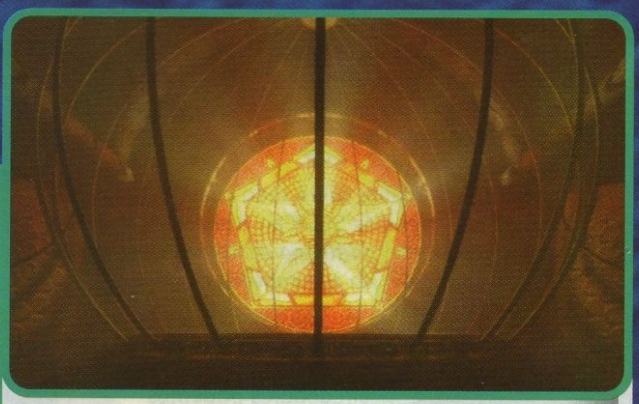
Compañía: Microsoft
Género: Simulador

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- Sonido y video compatible con DirectX
- 41 MB En el Disco rígido
- CD ROM 4 x
- DirectX

Seguramente ya habrán tenido el placer de entretenerse con el antecesor de este simulador; si no lo han visto les contamos que se trata de un espectacular simulador de camionetas gigantes.
Para poder disfrutarlo en todo su poderío, deben tener placa aceleradora 3D; si la tienen coincidirán con nosotros al decir que se sienten como si realmente estuvieran al comando de uno de estos vehículos todo terreno llamados Bigfoot. Sus enormes neumáticos los colocan en una posición muy superior con respecto a cualquier otro vehículo.

Controles

4 = Izquierda	6 = Derecha
8 = Acelerar	2 = Frenar
A = Cambio hacia arriba	
Z = Cambio hacia abajo	



RIVEN

Compañía: Red Orb
Género: Aventura

REQUERIMIENTOS
- Windows 95
- Pentium 100 MHz
- Sonido compatible con DirectX
- Video compatible con DirectX
- 16 MB RAM
- CD ROM 4 x

En Riven, nos enfrentamos a un mundo que en apariencia es bello y agradable, pero en realidad está consumido por conflictos internos. A medida que avancemos en la historia nos encontraremos con enigmas y secretos sabiamente guardados que nosotros debemos develar.
Tenemos que prestar mucha atención a todo lo que ocurre a nuestro alrededor, ya que muchas veces las cosas que suceden no son lo que parece.
El juego tiene un magnifico trabajo de diseño y gráficos; la calidad a supera su antecesor, Myst, y esto es mucho.

Controles

Y... ¿Cuánto Pagasteee?

F1 Racing — Ubi Soft

✓ Realismo extremo. Espectaculares gráficos 3DFX en tiempo rea de última tecnología (Glide V2.43).

✓ Pura velocidad, vérigo y adrenalina. Subite a cualquiera de lo 30 autos de la Fórmula 1 y sentí una experiencia de manejo tota

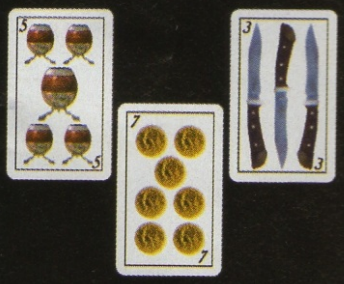
$24.90
I.V.A. Incluido.
Precio Sugerido de Venta al Público

world football 98 — Ubi Soft

✓ Jugá eligiendo tu equipo de entre los 358 mejores del mundo los 6.089 jugadores que participaron de la temporada 97/98.

✓ 5 modos de juego, 3 niveles de dificultad. Divertite jugando contra la computadora, con un amigo, o con hasta 4 a través de la red!!!

$24.90
I.V.A. Incluido.
Precio Sugerido de Venta al Público



RETRUCO 3D — ATLANTIC SOFTWARE

✓ El único juego de truco para PC que combina animaciones y video en vivo, con toda la picardía del tradicional juego Argentino

✓ Con personajes animados en 3D. Podés pasar y ver las señas de tu compañero y contrincantes!!!.

$19.90
I.V.A. Incluido.
Precio Sugerido de Venta al Público

Conseguilos en los mejores Comercios de Computación, Artículos para el Hogar, Hipermercados, Disquerías...

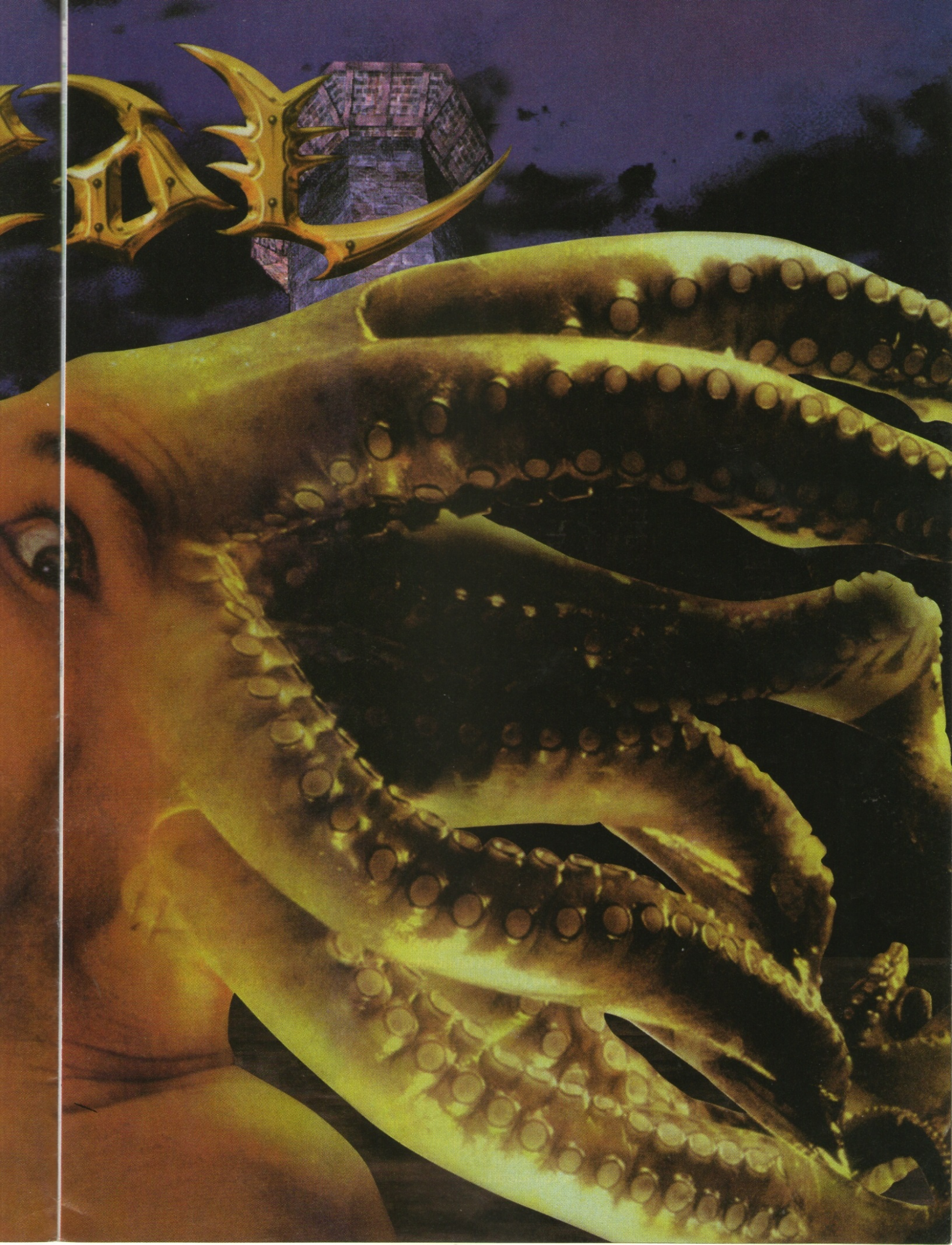
B.J. Broker S.A.
Representante Exclusivo
para la Argentina.

B.J. Broker S.A.
Av. Callao 1016 - Piso 13 "A"
(1023) - Buenos Aires - Argentina
Tel: (01) 811-0824/27 - Fax: (01) 815-1779
Computación al alcance de todos.

Unreal

El Unreal tiene grandes escenarios exteriores al estilo Quake y muchos elementos para destruir como en el Duke Nukem 3D. También tiene su propia historia, como el Hexen, es decir es un juego de acción que tiene lo mejor de los grandes arcades 3D.

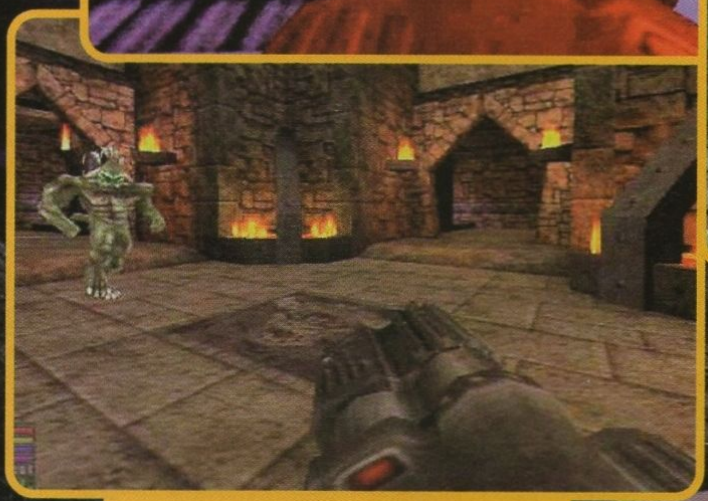
Mucho antes de que Unreal estuviera a medio terminar, la mayoría de la gente del ambiente ya estaba algo aburrida.
Es que Unreal ha estado en desarrollo por una eternidad o casi.
Al principio pensaba competir con Quake, pero sucesivas postergaciones lo fueron demorando y no sólo Quake vino y se fue, sino que el mismo Quake 2 ya estará establecido como uno de los juegos más importantes del 98 cuando Unreal esté por llegar a los negocios.
Esto empezó a generar dudas.
¿No resultará viejo para cuando salga?
¿La tecnología ya será obsoleta? ¿Tendrá lo que hace falta?



Por ahora, la respuesta a todo esto es un definitivo "tal vez", pero mientras tanto pudimos echar una buena ojeada a lo que Epic Megagames está dispuesta a mostrar y, de paso, nos enteramos por qué un juego que todavía nadie pudo jugar genera tantas expectativas.

Tecnicas irreales

En el principio fue el editor. Digital Extremes se dedicó por meses a programar las herramientas necesarias para crear el juego, mientras su argumento y desarrollo apenas eran unas ideas vagas en un papel arrugado.
La intención era tener un sistema estable y conocer profundamente sus posibilidades antes de empezar a imaginar cosas que podrían o no ser llevadas a la práctica.
Para ser un proyecto tan ambicioso, Unreal tiene requerimientos de hardware bastante modestos.
Se apunta a un mínimo de Pentium 133 con 16 MB de RAM, aunque el juego aprovechará, si están presentes, los beneficios adicionales del MMX y ciertas aceleradoras 3D.
Curiosamente, el soporte 3D es uno de los puntos más dudosos de todo el juego, con rumores que aseguran que Epic está pidiendo enormes sumas de dinero a los fabricantes de chips 3D para permitir el desarrollo de versiones nativas.
Aparentemente, también se está trabajando en el desarrollo de una versión Direct3D, aunque ninguna de las empresas involucradas quiere hacer comentarios al respecto.
Aunque los detalles técnicos internos se mantienen en secreto, es evidente que el *engine* Unreal despertó un gran interés en el resto de la industria con importantes empresas comprando licencias para desarrollar sus propios juegos en un valor que ronda el medio millón de dólares por juego.
Otros proyectos en marcha basados en esta tecnología son Wheel of Time (Legend Entertainment), Star Trek: First Contact (Microprose) y Daikatana 2 (Ion Storm).
De todas formas, vimos funcionando una pequeña versión preliminar corriendo en modo software, y la verdad es que se movía a mejor velocidad que Quake o Jedi Knight, sin perder casi ningún efecto adicional (como sombras o luces coloreadas).



Por las primeras imágenes que vemos del Unreal creemos que puede ser el juego sensación de 1998.

Solo contra el mundo

Unreal comienza con el jugador a bordo de una nave-prisión camino a

un presidio en algún rincón de la galaxia.
La atracción gravitatoria de un misterioso planeta hace estrellar a la nave y ahí comienza una historia que no se aleja demasiado del clásico "disparar a todo lo que se mueva y huir del maldito lugar".

Lo que sí es diferente es la forma en que la historia se va desarrollando frente al jugador. Jason Schreiber, de GT Interactive, lo describe de esta manera: "Tratamos de llegar a una audiencia amplia con un gran número de elementos diferentes que agraden a todo tipo de fans de la acción 3D.
Hay grandes escenarios exteriores para quienes quieren exploración, combate para quienes prefieran algo "estilo Quake", y cosas para romper y manipular para aquellos que les gustó Duke Nukem. Hasta hay cosas para quienes les guste una historia "estilo Hexen". Hay muchos diarios conteniendo pistas, un argumento detrás de cada suceso y hasta una broma o dos. La mayoría de la lectura es opcional, así quienes quieran concentrarse en la sangre no tendrán que leer una novela. Los niveles de Unreal están diseñados en torno a "anillos", con varios objetivos menores que convergen en uno mayor. Este diseño tiene la misma filosofía que Hexen 2 aunque, según Schreiber, no resultará tan confuso. Por supuesto, mientras se resuelven problemas y se desarrolla el argumento, habrá una buena cantidad de enemigos por los que preocuparse. La gente de Digital Extremes no quiso hacer que el jugador debiera enfrentarse a un gran número de monstruos a la vez, optando en cambio por un estilo más personal de combate "mano a mano".
Para que esto fuera viable necesitaban escribir rutinas de inteligencia artificial que superaran cualquier cosa vista hasta el momento, y esto los llevó a contratar a un verdadero experto.

Mente sobre materia

Una inteligencia artificial (AI) eficiente e impredecible fue uno de los objetivos de Digital Extremes desde el primer día.
Todos conocemos lo estúpidos que pueden llegar a ser los monstruos en este tipo de juegos y prueba de esto es el modo en que proliferaron los llamados "Bots" para Quake y Quake 2.
Los verdaderos fans de Quake ya estarán al tanto de esta situación y también sabrán que el Bot que se destacó por sobre todos los demás fue el Reaperbot, un asesino implacable para Quake programado por Steven Polge.
La gente de Digital Extremes reconoció su talento al instante y lo contrató para programar la inteligencia artificial que gobernará los comportamientos en el mundo de Unreal.

Ficha Técnica

Unreal

CATEGORIA: Arcade 3D

CARACTERISTICAS: Un juego de acción en primera persona planeado para enfrentarse con Quake 2 en sus propios dominios.

TECNOLOGIA: Aunque muchos de los detalles todavía se mantienen en secreto, el engine detrás de Unreal se ve tan sólido que ya ha sido licenciado para hacer otros juegos por varias empresas de primera línea (Microprose, Legend, Ion Storm).

DISEÑO: Digital Extremes

PRODUCCION: Epic Megagames

PUBLICACION: GT Interactive

DISTRIBUCION: Edusoft

FECHA ESTIMADA: Junio del 98.

No es raro ver en algunos juegos cómo un enemigo trata de dispararnos a través de una pared, o cómo un monstruo puede quedarse parado tranquilamente mientras un jugador lanza una docena de granadas a sus pies.
En Unreal las criaturas oyen lo que sucede a su alrededor y reaccionan de acuerdo a su nivel de inteligencia. Si un jugador desata el caos en una habitación, es muy probable que los monstruos de la habitación contigua se acerquen para ver qué provocó el alboroto.
Polge explica su sistema de esta manera: "Las criaturas tienen un mejor conocimiento del entorno". Mientras una criatura recorre un área va dejando lo que llamó "Nodos de Recorrido", que son como migas de

Las armas...

En este arcade 3D contamos con el más sofisticado armamento: podemos utilizar desde armas cortas hasta potentes lanzamisiles.

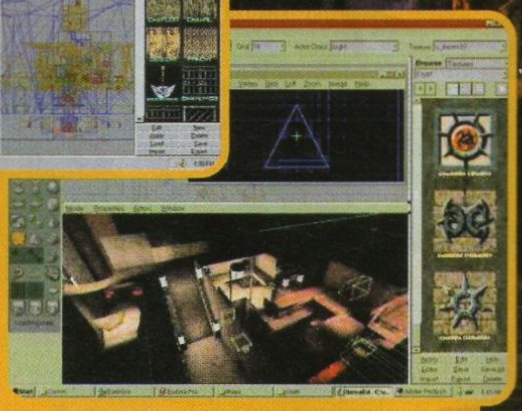
pan que un monstruo va dejando caer mientras se mueve.
De este modo, cuanto más camina, más aprende acerca del terreno y cuanto más aprende, mejores son los planes que puede diseñar.
En breve, cuánto más tiempo una criatura está viva y en movimiento, más inteligente se vuelve.
Si Unreal quiere eliminarnos no enviará veinte simios con armas, sino cuatro hombres con cerebro.
O tal vez elija enviar uno con el cerebro y tres que sigan sus órdenes.
La inteligencia artificial de Unreal prevé la formación de equipos de monstruos organizados para alcanzar sus objetivos, que habitualmente tienen que ver con despedazar al jugador.
Por supuesto, si todos sus subordinados son eliminados, el líder de un equipo puede decidir que es conveniente retroceder a un terreno más conveniente o hasta algún lugar donde pueda reclutar refuerzos. De hecho son tantas las variantes que pueden presentarse con este tipo de comportamiento que, según Polge, muchas veces las reacciones de un monstruo son impredecibles hasta para él mismo.
Todo este trabajo tiene un objetivo más abarcador: crear monstruos que no sólo quieran matar al jugador, sino también sobrevivir.
Teniendo en cuenta el nivel de inteligencia de los monstruos en otros juegos del género, si el equipo de Unreal tiene un moderado éxito en este rubro será algo que marcará a todos los juegos que estén por venir.

Si estos son mis amigos...

Por supuesto, Unreal también incluye las acostumbradas opciones *multiplayer*, donde podremos invitar a nuestros amigos para... bueno, para reducirlos a cenizas.
Este es uno de los aspectos que todavía no está del todo definido, aunque a juzgar por el entorno y las armas disponibles los juegos *deathmatch* tienen el potencial de resultar tan interesantes como aquellos de Quake.
En Unreal no hay ningún arma inútil y ninguna es decididamente más poderosa que las demás, lo que esperamos, podrá evitar el "síndrome lanzamisiles" tan común en otros juegos del género.
Cuando se juegue a través de Internet, Unreal presentará algunas novedades muy interesantes, como la posibilidad de comunicación entre distintos servidores.
Este sistema es llamado internamente "Server Intraverse" y básicamente permite efectuar conexiones entre niveles a través de la red.
De este modo, una puerta podrá tener un hipervínculo que envíe al jugador a otro nivel en cualquier parte del mundo.
Por supuesto, este tipo de diseño puede ser llevado a cabo mediante el Unreal Editor y cada jugador podrá diseñar su propia sucesión de niveles, alternando entre propios y ajenos a su gusto.

Promesas, promesas

Según la gente a cargo, Unreal "estará listo cuando esté listo".
No es que no hayamos escuchado esta frase muchas veces antes, pero la verdad es que Unreal se ve tan prometedor que sería una pena que resultara arruinado por una publicación apresurada.
Jason Schreiber no parece estar molesto por las demoras y se toma todo el asunto con bastante filosofía: "La gente se queja de que un juego está atrasado hasta que finalmente está en la calle. Pero cuando un juego es malo, es malo para siempre".



Podemos observar que los distintos elementos que se incorporan al juego los tenemos a disposición muy fácilmente.

Creador de mundos

Aunque muchos juegos incluyen su propio editor o proveen alguna forma de modificar su contenido, nadie hasta ahora se había atrevido a hacer algo como el Unreal Editor.
En vez de permitir cambiar sólo ciertas cosas, o ser una aplicación "cruda" que requiere tiempo y dedicación para su uso, Digital Extremes ha creado el editor más amigable visto hasta ahora.
Todo lo que está incluido en Unreal ha sido hecho con este editor y se nota. Además todo lo que uno pueda querer hacer está a sólo unos pocos clics de distancia, con una interfase diseñada imitando a las aplicaciones comunes de Win95.
No es muy arriesgado predecir que poco tiempo después de lanzado Unreal habrá miles de modificaciones hechas por usuarios disponibles a través de Internet.
Claro que hay una gran diferencia entre un nivel hecho en unos minutos y uno que valga la pena ser jugado, pero las posibilidades están abiertas y será cuestión de cada uno el saber diferenciar entre lo bueno y el resto.
El editor despertó tanta confianza en la gente de GT Interactive que decidieron ponerlo a la venta en forma separada poco tiempo después del lanzamiento del juego (aunque el CD del juego traerá una pequeña demo a modo de aperitivo).

¡¡¿Cuánto?!!

Fuente: PC Magazine USA

Los dos juegos más vendidos hoy en los Estados Unidos, ahora en la Argentina y en español!!!.

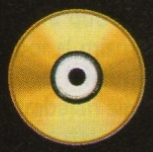
MYST

El juego más vendido de la historia.

Experimentá una aventura surrealista que se transformará en tu mundo. Transportate ahora a una isla cargada de misterio... en donde cada piedra, pedazo de papel o sonido pueden ser una clave vital para develar una historia cargada de intriga y misterio.

Sólo tu habilidad e imaginación te servirán para develar los misterios ancestrales de MYST.

1 CD-ROM para Windows95 y Mac OS 7.5.



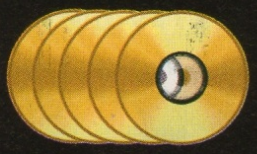
$25 90 I.V.A. Incluido. Precio Sugerido de Venta al Público

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST

La saga del MYST. "Mi trabajo continúa incansablemente, pero todavía la solución final me es esquiva. Yo, Atrus, necesito a alguien que vaya a RIVEN en mi nombre y complete la tarea. Sólo entonces podremos evitar las consecuencias y salvar nuestro mundo de la destrucción total."

5 CD-ROM para Windows95 y Mac OS 7.5.



$46 00 I.V.A. Incluido. Precio Sugerido de Venta al Público

Encontrá la demo del RIVEN en el CD que acompaña a esta revista.

Conseguilos en los mejores Comercios de Computación, Artículos para el Hogar, Hipermercados, Disquerías...

B.J. Broker S.A.
Representante Exclusivo para la Argentina.

B.J. Broker S.A.
Av. Callao 1016 - Piso 13 "A"
(1023) - Buenos Aires - Argentina
Tel: (01) 811-0824/27 - Fax: (01) 815-1779
Computación al alcance de todos.

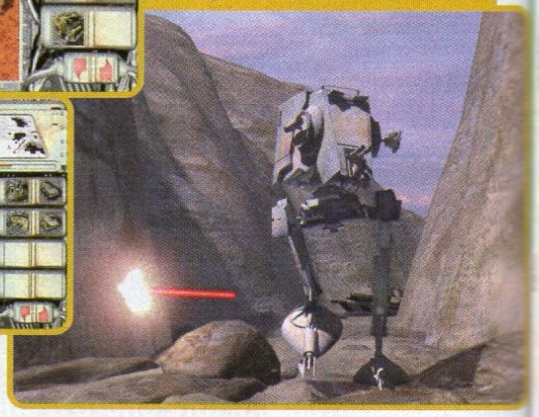
F-22 OTRA VEZ

Uno de los más inesperados anuncios de los últimos tiempos es IF-22 v5.0 de Interactive Magic.
¿Dónde quedaron las versiones 2, 3 y 4?
Aparentemente I-Magic considera que cada nuevo patch es una nueva versión, aunque esta quinta será independiente de las anteriores y planea incorporar novedades que van más allá de los "arreglos" anteriores, como un nuevo sistema de campañas dinámicas, un cockpit interactivo y un sistema gráfico supuestamente muy superior al de la versión original.
IF-22 v.5.0 estará en la calle en los primeros días de julio.

Con las placas 3D los simuladores de vuelo se ven muy favorecidos.

NUEVOS USOS PARA LA FUERZA

Lucas Arts anunció Force Commander, su primera incursión en el género de la estrategia en tiempo real basada en su exclusivo universo de Star Wars. El juego requerirá el uso de una tarjeta aceleradora 3D de, por lo menos, 4 MB y su aspecto será una cruza entre el terreno de Myth y las unidades tridimensionales de Total Anihilation.
Por lo que puede apreciarse en las fotos, Force Commander ya está bastante bien encaminado, aunque el equipo de desarrollo espera poder agregar muchas cosas más antes de su fecha estimada de lanzamiento, alrededor del mes de octubre.



Lucas siempre nos sorprende, y en esta oportunidad lo hace con un magnífico programa (los gráficos están a la vista).

BATTLEZONE SIGUE CRECIENDO

A pocos días de su publicación, Activision anunció estar trabajando en un patch que agregará al excelente Battlezone nuevos efectos gráficos y la posibilidad de jugarlo en resoluciones de hasta 1024x768. Obviamente, estos beneficios sólo podrán ser apreciados por aquellos que tengan buenas placas aceleradoras; así que en un primer momento las modificaciones estarán destinadas a los usuarios de Rendition y 3Dfx.

No hay una fecha concreta para su publicación, pero pueden enterarse antes que nadie consultando esta sección de noticias o revisando periódicamente el sitio web de Activision (**www.activision.com**).

Cuando utilizan las placas 3D, en los juegos de acción se pueden agregar una gran cantidad de efectos especiales, como en este caso de las explosiones.

SEGA SIGUE ACTUALIZANDO SUS JUEGOS

Esta vez es el turno de que Sega Touring Car Championship reciba su necesaria actualización a Direct3D, que incluye una notable mejora de velocidad, además de efectos adicionales como filtrado de texturas, corrección de perspectiva y niebla.
Los poseedores de la versión convencional pueden conseguir el patch en el sitio web de Sega (**www.sega.com**) o en distintos sitios dedicados a tarjetas aceleradoras (como **www.rendition.dimension3d.com**).

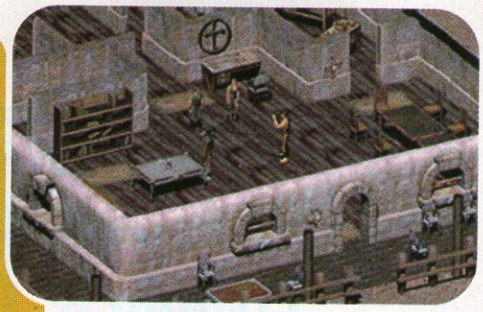
Por suerte esta empresa líder en los grandes videojuegos, se está dedicando un poco más a los usuarios de PC.

BATTLECRUISER ATACA DE NUEVO

Derek Smart, diseñador de Battlecruiser 3000AD, ha decidido romper relaciones definitivamente con Take 2 Interactive, empresa que hasta ahora se encargaba de la publicación y distribución de su primer y único juego. Son varias las razones que llevaron a este desenlace, pero principalmente se debe a que el juego nunca funcionó como se esperaba y su permanencia en los negocios no hacía más que deteriorar la relación de Smart con el público y la prensa especializada. Como resultado del acuerdo, Take 2 se comprometió a retirar el producto de la venta y destruir la totalidad de los CD sobrantes, mientras que Smart recobró el control sobre los derechos de la marca. Con la esperanza de revertir los problemas producidos en el pasado, su nueva compañía (llamada 3000AD) permitirá que el juego completo (ahora funcionando) pueda ser bajado libremente de su sitio web (**www.bc3000ad.com**), para que los usuarios puedan juzgar por sí mismos sus bondades o la falta de ellas. Mientras tanto, Smart y su grupo trabajan sin pausa en una nueva versión del producto que llevará por título Battlecruiser 3020AD. El nuevo proyecto está basado en las cosas que sí funcionaban en el original e incorporará algunas necesarias mejoras tecnológicas, como su paso a Windows 95 y el soporte nativo para tarjetas aceleradoras basadas en Rendition y 3Dfx. Aún falta un tiempo para que podamos ver el producto terminado, pero mientras tanto pueden echar una mirada a algunas fotos del juego sin terminar.

Por las primeras imágenes que podemos observar parece que el juego es excelente.

SE ANUNCIA FALLOUT 2



Este es uno de los juegos que dejó de lado a los magos y hechiceros, para ingresar a un tema de ciencia ficción post apocalíptico.

Como era de esperarse, el juego de rol número 1 de 1997 tendrá pronto una segunda parte apropiadamente titulada Fallout 2. El nuevo juego usará un engine gráfico muy similar al anterior, estando concentradas las novedades en un argumento más sofisticado, un mundo de más del doble de superficie y la posible inclusión de un sistema modular, que permitirá bajar nuevas aventuras periódicamente a través de Internet.

La producción de Fallout 2 está a cargo de Eric DeMilt y Feargus Urquhart de Black Island Studios, la división dedicada a RPG de Interplay Productions, y se espera su publicación para los primeros días de octubre.

ACTIVISION SACA PARTIDO A LA NOSTALGIA

Después del inmenso suceso de la remake de Battlezone, Activision planea seguir explotando sus glorias pasadas con una nueva versión de Asteroids, el pionero arcade de naves de principios de los ochenta. Obviamente, esta encarnación incorporará innumerables actualizaciones tecnológicas, modos de juegos más sofisticados y hará extenso uso de las capacidades de las aceleradoras 3D más avanzadas. La producción del nuevo Asteroids está a cargo de los ingleses de Quick Draw y se espera que pueda estar en los negocios antes de fin de año.

Es sabido que la nostalgia siempre está de moda.

SIMCITY VUELVE A LAS BASES

Después de haber barajado la idea de transportar su clásico SimCity a un entorno 3D, Maxis decidió descartar la idea y basar el futuro SimCity 3000 en un sistema gráfico más cercano al que los usuarios están acostumbrados. Esto significa que las fotos que puedan haber visto hasta ahora en Internet u otras revistas no representan en absoluto el aspecto que tendrá el juego terminado. Gran parte de esta decisión se originó en Electronic Arts, quienes hace poco adquirieron Maxis y consideraron que un título tan valioso como SimCity no debía ser ensuciado con gráficos que recordaran siquiera ligeramente a SimCopter o Streets of SimCity.

Entre las imágenes anteriores y éstas, realmente preferimos éstas.

Curso Visual y Práctico

Aprendiendo PC

En sólo 20 clases

En fascículos semanales: más de 400 páginas.

Didáctico

Desarrollado por un equipo de profesionales especializados en computación.

Práctico

Para realizar proyectos desde la primera hasta la última clase.

Completo

Con todos los elementos necesarios para aprender computación fácil, rápido y bien.

Profesor en línea

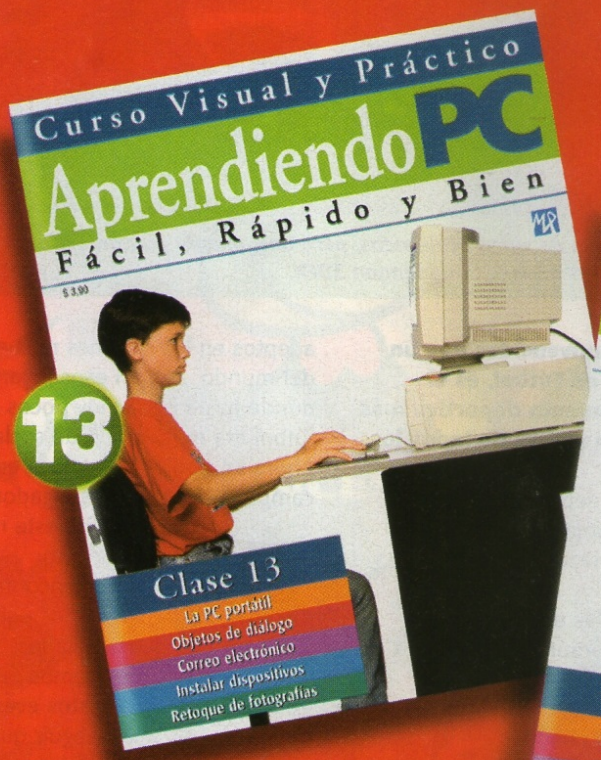
Un plantel de especialistas en línea permanente para cualquier consulta.

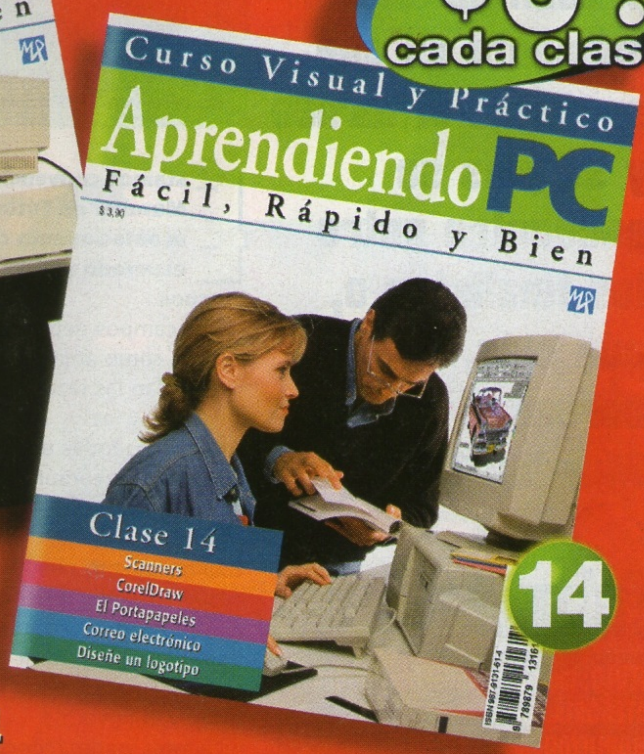
La m
de a
com

Fascículos 1 y 2 segunda edición

¡Un éxito total...!!!

nejor forma
aprender
mputación





a sólo
$3.90
cada clase

Números 13 y 14
En kioscos de todo el país. Se Agota!

Aprendiendo PC es un producto de MP Ediciones • Coleccionable de 20 fascículos todos los martes en su kiosco.

COPA DEL MUNDO FRANCIA 98

En Copa del Mundo: Francia 98 los países presentan a sus selecciones; hoy le tocó a Francia ser el anfitrión y hacia allí convergen equipos e hinchadas de todo el mundo, esperando estar presentes en el momento en que se defina el torneo y su país se encuentre entre los finalistas o, aún más, sea coronado Campeón Mundial 1998.

Soporta tarjetas de vídeo aceleradas, pero únicamente podrán disfrutar de esta ventajas aquellos que tengan 3DFX.

Estamos convencidos que un Mundial de Fútbol, es el acontecimiento deportivo más esperado y visto de todos los tiempos.

En los campos deportivos del país elegido como anfitrión, se mezclan las razas, las religiones y las costumbres todas unidas por un factor común, la diversión sana.

Ningún otro acontecimiento puede despertar tanta ansiedad y expectativa como una Copa Mundial y hacia ella convergen el esfuerzo, el tesón y el fervor de jugadores y admiradores, ya que esta competencia tiene cada vez más adeptos en los rincones más alejados del mundo, aun en esos lugares donde hasta hace muy pocos años, el fútbol era mirado aún de soslayo.

Ahora EA Sports nos coloca en el campo, a la par de los jugadores gracias este nuevo producto.

En él encontraremos todos los equipos clasificados; podremos participar de estos eventos y conseguir que nuestro nombre figure entre las estrellas futbolísticas de todos los tiempos.

Este simulador de fútbol posee 10 estadios renderizados en los cuales

Ficha Técnica

- **TITULO:** Copa del Mundo: Francia 1998
- **CATEGORIA:** Arcade
- **PRODUCIDO:** por EA Sports
- **DISTRIBUIDO:** por Microbyte

debemos mostrar nuestras habilidades, estrategias (nos ofrece varias) y estilos de juego que nos permiten crear nuestras propias tácticas.
Posee equipamientos con un alto nivel de detalle y realismo para los 32 finalistas, llamado Bit Map.
Las presentaciones están realizadas como si se tratara de una transmisión televisiva, con comentaristas deportivos reconocidos mundialmente como Manolo Lama y Paco González para la versión en español, la cual incluye voces y textos en pantalla en castellano.
También podemos recrear las grandes finales históricas de la Copa Mundial y tomar el control de aquellos equipos que fueron famosos.
Se avecina uno de estos acontecimientos y el mundo se prepara para contener el aliento durante un mes entero; durante el mismo, los ex y los próximos disputarán esta copa. En total serán 64 partidos disputados por 32 naciones. El número estimado de televidentes se estima en 37 mil millones y nosotros somos parte de ellos.
Ahora tenemos la oportunidad de pelear la copa Mundial jugando codo a codo con las más grandes estrellas; éstas demostrarán sus jugadas exclusivas para conseguir el ansiado trofeo que escoltarán hacia su país, festejando cada gol con la misma emoción que lo haría un jugador de carne y hueso. Prepárense y pónganse de pie, porque con la presentación de los equipos se escucha el himno nacional de cada país.

Dentro de las muchas variantes que presenta el Copa del Mundo: Francia 98 podemos ver la presentación del partido como en televisión.

Todos los países compiten para lograr el premio mayor: La Copa de Oro

Nos permite jugar con cualquier equipo del Mundial '98; además podemos cambiar la historia, ya que cuenta con todas las finales de los Mundiales

DUNE 2000

En Dune 2000 son tres los bandos que se disputan el liderazgo, pero la diferencia con otros juegos de estrategia de este estilo radica en que debemos luchar con dos contrincantes al mismo tiempo, lo que lo convierte en algo mucho más divertido y entretenido mientras probamos las armas rediseñadas.

Como podemos observar en las imágenes los escenarios son sencillamente fabulosos.

Hoy en día todo parece indicar que el boom de los juegos estalla por el lado de la estrategia y la lucha en tiempo real. Los últimos títulos que han sido lanzados al mercado eran muy similares y las historias que les daban fundamento parecían acabarse. Pero Westwood siempre tiene un as bajo la manga y se las ingenia para combinar el buen trabajo de sus productores en juegos que terminan siendo clásicos como Command & Conquer, Kyrandia o Lands of Lore.

Esta vez, ha reciclado al legendario y quizás pionero de la estrategia y el tiempo real, Dune II, transformándolo en el título más caliente para los fríos de este invierno, que será lanzado dentro de un par de meses.

Tenemos que extraer un mineral que nos dará los medios necesarios para crear nuestro ejército.

Casi sin tocar la historia original ni agregar muchas unidades nuevas, ha conseguido crear un espectacular Dune 2000 plagado de nuevos detalles, producto de la nueva tecnología y con la mejor resolución gráfica conocida hasta el momento.

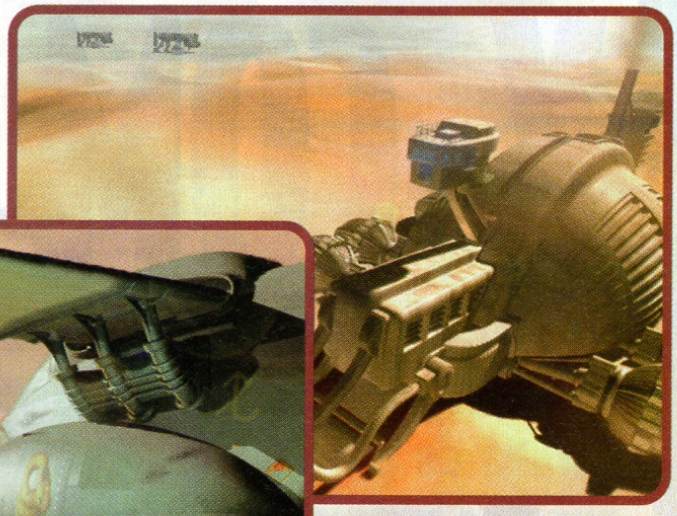
Entre ellos se encuentran las numerosas animaciones en pantalla completa, interfase de manejo tipo Command & Conquer, asombrosa inteligencia artificial, dos modos de resolución gráfica (en 16 y 8 bits) y la posibilidad de jugar por Internet o a través de red local, sin olvidarnos de los nuevos y sensacionales tracks de audio digitalizados.

Además de todas estas novedades, como era de suponerse, el juego explotará la nueva tecnología de

aceleración 3D. Gracias a este nuevo concepto de placas de video podremos disfrutar de mayores resoluciones gráficas; esto quiere decir que podremos visualizar pequeños detalles, como la estela de humo que deja un misil o la bola de fuego que se crea luego de una explosión atómica. Pero la principal y quizás más importante de las características que el juego ha mantenido, y no ha sido adoptado por ningún otro de este estilo, es la existencia de tres bandos totalmente distintos: los Atreides, los Harkonnen y los Ordos. Esto implica luchar contra dos contrincantes al mismo tiempo tornando las misiones mucho más entretenidas y a su vez más dificultosas.

Lo que hace a este Dune 2000 tan interesante es, justamente, el hecho de que no cuenta con grandes cambios en el estilo de juego ni en el argumento. El juego consiste en cosechar un mineral con el cual podremos crear nuestro ejército y lanzar un ataque con las originales tropas con las que contamos para desterrar al maldito emperador Sarduckaar.

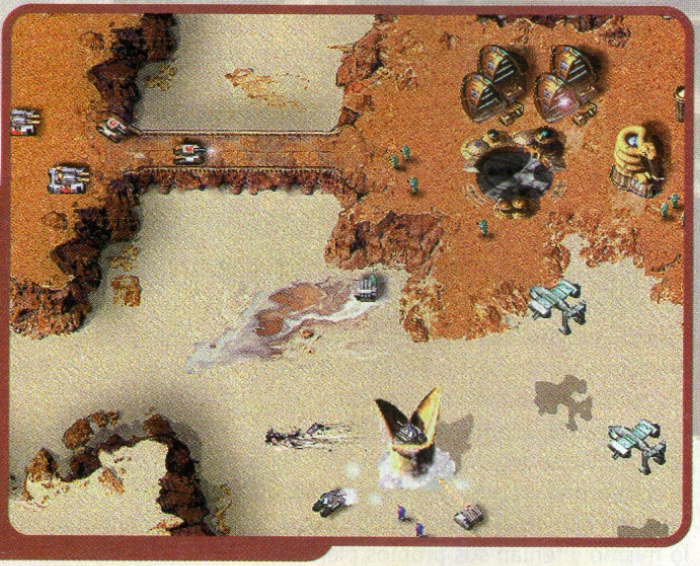
Las unidades son básicamente las mismas, Deviators, Sonic Tanks, Devastators, Ornitophers y otras tantas, aunque todas han sido rediseñadas por completo, es decir que se han mejorado gráfica y técnicamente.



Es muy importantes como en todos los Dune mantenernos con la extracción de minerales.

También podremos utilizar los conocidos "Ingenieros", unidades stealth y saboteadores para derrotar a nuestros enemigos. Por desgracia para quienes ya conozcan este juego, tendrán que seguir lidiando contra las molestas "Sandworms" que acechan en el desierto.

Cada casa cuenta con un consejero que los guiará a través de todas las misiones siendo de gran ayuda, y como si esto fuera poco poseen un arma especial como en su antecesor Dune II. La verdad es que con este nuevo título, la gente de Westwood nos mantendrá muy entretenidos los próximos meses, mientras siguen haciendo milagros con el prometedor Command & Conquer II, ya anunciado para invierno de este año, aunque pensamos que posiblemente no salga hasta finales. Por ahora sólo queda esperar y deleitarnos con algunas imágenes, ya que Dune 2000 recién estará en nuestras manos dentro de algunas semanas más.



Es sorprendente la calidad de los gráficos. Seguramente a ustedes les pasará lo mismo que a nosotros: esperamos ansiosos poder jugarlo.

Ficha Técnica

- **TITULO:** Dune 2000
- **CATEGORIA:** Estrategia
- **PRODUCIDO:** por Westwood

X-COM INTERCEPTOR

Esta vez, la batalla es en nuestro propio terreno. Debemos luchar por la supervivencia de nuestra raza. Con excelentes y detallados gráficos, este juego no es similar a los anteriores productos, ya que en esta oportunidad nos encontramos al mando de una nave espacial. El X-COM Interceptor, marca el comienzo de un nuevo capítulo en la serie X-COM.

Los X-Com cambian de rumbo, no sólo en el espacio sino en el estilo de juego también.

Nuevamente la empresa MicroProse nos sorprende con otro de sus magníficos productos; esta vez de la saga de los X-Com, llamado X-COM: Interceptor.

La historia nos sitúa en el futuro, en el año 2067 en una tierra en la cual los recursos se han agotado. Tratando de escapar de la decadencia de la civilización, las más grandes corporaciones de la Tierra han puesto la mira en las estrellas, más precisamente en una zona conocida como " La Frontera"; allí piensan encontrar los materiales que se han terminado en nuestro planeta. Por desgracia, cuando las corporaciones llegaron allí, se encontraron con que viejos conocidos también habían arribado en busca de lo mismo y tenían sus propios planes para los recursos naturales que encontraron; planes que iban en contra de la persistencia de la raza humana en el universo.

Ahora, nosotros nos dirigimos hacia allí para terminar con esta especie alienígena que pone en peligro a la humanidad.

El juego permite la opción Multiplayer, lo que nos permite medir nuestras condiciones con las de nuestros amigos.

Nos encontramos a bordo de un interceptor X-COM y estamos al mando de una fuerza de elite que ha sido enviada para mantener a los invasores lejos de nuestro territorio, y enviándolos nuevamente al lugar al que pertenecen, las profundidades del espacio.

Esta vez nos toca enfrentarnos a ellos desde la cabina de una nave de combate, combatiendo nave contra nave con el objetivo de proteger las instalaciones de las corporaciones

terrestres.
Pero esto no es todo, nuestra tarea no termina aquí.
Como comandantes de la fuerza X-COM en La Frontera, tendremos que mantener nuestro nivel financiero, manejar nuestras bases y aumentar la presencia de naves de combate en la zona.
Además, debemos adelantarnos a los alienígenas, descubriendo el motivo por el cual las actividades de esta raza se incrementa cada día y por qué es tan importante La Frontera para ellos.
Tenemos que descubrir las tecnologías en armamentos que utilizan los enemigos para usarla en nuestro provecho.
Nos contactamos con los aliens cuando tomamos los controles de tres de los más importantes interceptores de combate que jamás se hayan visto.
Para deshacernos de los enemigos, contamos con más de veinte tipos diferentes de armamento de destrucción masiva, desde simples láser hasta misiles de alta potencia.
Tomamos el rol defensivo para colocar a X –COM (y las demás instalaciones) a salvo del fuego enemigo; cuantas más cosas salvemos, mejores armas y tecnología obtendremos.
En X-COM Interceptor, estamos en pleno control del juego; nosotros somos quienes decidimos qué instalaciones proteger y cuáles atacar. Cada misión afectará el desarrollo del juego.
No debemos olvidar que estamos en control total de todos los aspectos de las operaciones estratégicas.
Mientras asentamos más bases y extendemos la presencia de nuestra flota en La Frontera, debemos tratar de estar siempre un paso delante de los enemigos, investigando los nuevos descubrimientos que ellos realizan.
Utilizando la información obtenida, podemos agrandar nuestro arsenal y equipar a nuestras naves con la más sofisticada tecnología, lo que las convertirá en una excelente arma para defender nuestras instalaciones y las de las corporaciones, las cuales podrán continuar extrayendo y manufacturando los recursos.
Finalmente, cada pieza de información que obtengamos nos ayudará a encontrar la razón por la cual los aliens se encuentran allí y ponerle punto final a sus actividades de una vez por todas.
El juego permite la opción Multiplayer, por lo cual podemos jugar con nuestros amigos como dos pilotos de X-COM, y decidir en combate cuál de los dos es el mejor, demostrando cada uno sus habilidades cuando colocamos el juego en modo Death Match.
Construí tu mejor nave y lanzate a combatir mano a mano con otros siete pilotos online, testeando nuestra inteligencia y destreza en combate.

Nuestra misión ahora es conducir una nave espacial.

Para poder anticiparnos a nuestros enemigos tenemos que utilizar el radar.

Ficha Técnica

- **TITULO:** X-Com Interceptor
- **CATEGORIA:** Simulador
- **PRODUCIDO:** por Microprose

Una oportunidad única de dar a conocer y vender sus productos y servicios a 500.000 Consumidores

Córdoba

V Exposición y Venta de Productos y Servicios Informáticos

Del 7 al 11 de Octubre

La Vieja Usina

Bs.As.

VI Exposición y Venta de Productos y Servicios Informáticos

Del 5 al 13 de Diciembre

Predio Ferial de Palermo

Organiza: MP Ediciones

Coorganiza y comercializa en Córdoba: INTERMIX MARKETING VINCULAR

Administra: PCForum S.A.

Auspicia: PC users LA COMPUTACION QUE ENTIENDEN TODOS

COMPUTACION'98

El Mayor Evento de Tecnología en la Argentina

- Porque el público ha ratificado que COMPUTACION es el evento tecnológico más importante de la Argentina, y se ha consolidado además como el mayor show de ofertas de productos y servicios informáticos, ya que año tras año han aumentado en forma significativa la asistencia de público y las ventas.

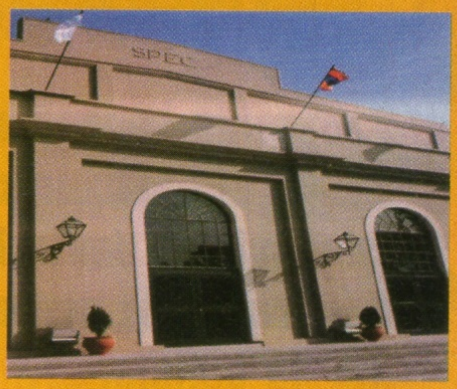
- Porque se lleva a cabo en el Predio Ferial de Palermo y en La Vieja Usina, lugares estratégicos, a donde se puede llegar por múltiples medios de transporte.

- Porque la campaña publicitaria del evento cubre todo el país a través de los más variados medios.

- Porque 10.000.000 de invitaciones serán distribuidas por diversos canales de manera tal que todos los interesados tengan acceso a la exposición.

- Porque los eventos que se desarrollan en forma simultánea con la exposición convocan una gran cantidad de público consumidor de computación.

- Porque durante el último trimestre del año y especialmente con motivo de las fiestas tradicionales, se incrementan notoriamente las ventas. Sumado esto al hecho de que históricamente durante la realización de COMPUTACION, la gran mayoría de las ventas de productos y servicios informáticos se realizan en ese ámbito, da como resultado que sin dudas la quinta edición de la exposición marcará un récord en materia de consumo.



La Vieja Usina, Córdoba

Predio Ferial de Palermo, Buenos Aires

Solicite su ejecutivo de cuentas a nuestro departamento de ventas

COMPUTACION '98

En Buenos Aires:
Moreno 2062, 1094, Buenos Aires
Tel: 541-954-1884, Fax: 541-954-1791
Email: cp98@mponline.com.ar
www.pcusers.com.ar

En Córdoba:
Av. Las Heras 458, 5000, Córdoba
Tel/fax: 051-270450 (rot.)
Email: intermix@satlink.com

GRAND THEFT AUTO

Todas las sensaciones desde la emoción de conducir al límite la desgracia de ser atrapados por la policía. Podemos manejar el auto que deseamos sin pedir permiso.

Los embotellamientos de tránsito pueden ser nuestra perdición.

Ficha Técnica

Grand Theft Auto

CATEGORIA: Arcade

CARACTERISTICAS: Es un muy buen acade donde nos permite la libertad de usar lo que deseamos.

LO BUENO: la música, ya que si nos cansamos podemos cambiar de auto. Comportamiento diferente en los vehículos. Variedad de misiones. Posibilidad de jugar en red. Se puede jugar en Windows 95 o DOS.

LO MALO: A veces perdemos de vista el auto que queda tapado por las casas. El personaje se mueve en ángulos de 45° solamente.

PRODUCIDO: por DMA Design Limited

PUBLICADO: por BMG

DISTRIBUIDO: por HARDCOPY

Este juego nos permite conducir toda clase de vehículos, ya que no sólo podemos manejar los comunes autos de calle, sino también poderosos autos sport, 4x4 y camiones, y también podemos conducir locomotoras; esto claro, siempre y cuando seamos lo necesariamente astutos y ágiles como para evitar que la policía nos atrape antes.

Seguramente se preguntarán por qué nos atraparía la policía, y también estarán pensando que debe ser por exceso de velocidad. No, están completamente equivocados. Si saben algo de inglés, ya se habrán percatado que su título indica que se trata de un robo. Nosotros encarnamos el personaje de un conductor de la mafia que debe realizar ciertos encargos de diferentes "jefes".

Al igual que en el juego Poliladron (con la diferencia que somos integrantes de la mafia), tenemos que robar autos y llevarlos a los desarmaderos, colocar coches bomba, trasladar asaltantes, etc. Aunque éste no es un tema ideal para un juego de computadora, en algunos países se lo ha prohibido. Podemos decir de todas maneras que es divertido siempre y cuando quede restringido a nuestras pantallas.

Aunque el robo no es el ideal deseado por nadie, aquí está muy bien logrado.

Pero dejando el tema de lado y refiriéndonos al juego en su parte

A veces la policía consigue detenernos.

Requerimientos

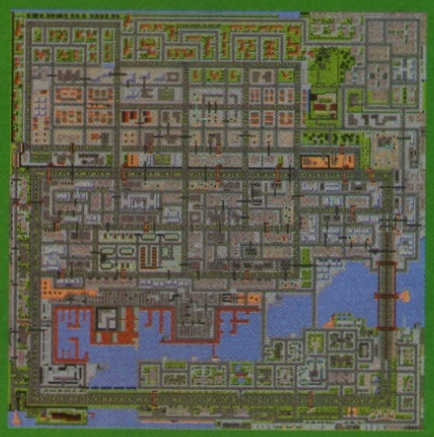
- Windows 95 o DOS
- 486 DX2 66 MHz
- 8 MB RAM
- VGA
- Placa de sonido
- CD ROM 4 x
- Soporta placa de video 3Dfx
- 64 MB de espacio en disco rígido
- Multiplayer: Red.

gráfica, podemos decir que los mismos son bastante simples y hasta un poco anticuados. Otra de las contras es que las señales desaparecen cuando chocamos con ellas y sin darnos cuenta destruimos el vehículo.
En otros casos, mientras manejamos no nos permite ver claramente hacia dónde vamos y terminamos an las manos de la policía de la cual estábamos escapando.
Podemos elegir en el menú de inicio, qué tipo de gráficos deseamos utilizar, en baja o alta resolución (también cuenta con la opción de utilizar una placa 3Dfx). Debemos destacar que si deseamos cambiar la resolución desde 320x200 a 800x600 sólo basta con presionar una tecla durante el juego.
La calidad del audio es espectacular, para verificarlo sólo basta con activar la RADIO en el menú de opciones; de esta manera escucharemos la emisora que cada auto tiene sintonizada.
La música de éstas varía y puede ser un rock, clásica o country o cualquier otro estilo.
En las primeras misiones, una flecha nos indicará qué dirección seguir, pero a medida que éstas vayan pasando, esta indicación desaparecerá inexorablemente dejándonos perdidos en medio de una persecución.

Un paseo por las ciudades

Para hacerles el juego más entretenido, les brindamos los mapas de las tres ciudades y puedan tener una mejor visualización de las mismas y orientación.
Aprovechamos para describirles algunas cosas que encontrarán incluidos en los mapas:

CIUDAD LIBERTY: En esta ciudad no podemos conducir los micros a más de cincuenta kilómetros por hora, porque si subimos esa velocidad se activa la bomba como sucede en la película Máxima Velocidad.
Tampoco podemos chocar mucho un camión cisterna, al cual debemos estacionar en la puerta de una comisaría para que explote y cometer un atentado. Aquí podemos robar un banco si lo deseamos, pero nos perseguirá la policía, sobre todo si no respetamos a los peatones.
También debemos tener cuidado porque nos encontraremos con un puente roto.



CIUDAD SAN ANDREAS: Aquí encontraremos un Monster Truck, que es un Buggy y un camión con la leyenda JESUS, con los cuales debemos atropellar todo lo que haya a nuestro paso.
También encontraremos automóviles a control remoto similares a los utilizados por Harry el sucio en su última película.

CIUDAD VICE: También encontramos autos a control remoto; debemos apoderarnos de una Ferrari, la cual nos indicará una flecha el lugar donde está, y llevarla a un sitio donde le colocarán una bomba. Una vez realizado esto, debemos devolverla al mismo sitio donde la tomamos.
En todas las ciudades encontraremos similitudes con diversas películas que hicieron historia.

COMBAT CHESS

Es uno de los juegos de ajedrez para computadora más completos de los últimos tiempos. Los niveles de juego van desde principiante hasta maestro. Vistas y gráficos desde 2D, 3D y hasta animación de combate.

Combat Chess es un simulador especialmente diseñado para que nos sumerjamos en el atrapante mundo del ajedrez.
Su engine de 32 bits le brinda gran potencia de cálculo que lo hace capaz de ajustarse a nuestro nivel de juego por medio de sus múltiples opciones de configuración

La respuesta de la computadora puede graduarse, a tal punto que podemos hacer hasta que se equivoque frecuentemente.

Ficha Técnica

COMBAT CHESS

CATEGORIA: Ingenio

CARACTERISTICAS: Este es un excelente juego de ajedrez que le permite tanto a jugadores como a principiantes participar en un muy buen nivel de juego.

LO BUENO: La gran cantidad de niveles de juego. Todas las posibilidades gráficas en 2D, 3D y animadas.

LO MALO: Cuando se juega con todos los gráficos animados y exigiendo el juego al máximo se vuelve algo lento.

PRODUCIDO: por Empire Interactive

PUBLICADO: por Dinamic Multimedia

DISTRIBUIDO: por Centro Mail

Si ustedes están acostumbrados a jugar ajedrez con la computadora, seguramente se sentirán un poco aburridos por la falta de acción durante las largas partidas.
Bueno, ahora si lo que querían era un simulador de ajedrez que tuviera un poco de acción, entonces encontrarán lo que buscaban y mucho más en este producto.
En él, además de entretenernos con un juego de ingenio moviendo las piezas estratégicamente, deberán meterse en medio de una pelea entre el bien y el mal.

disponibles, incluyendo la opción de hacerlo cometer errores.
Las figuras que representan las piezas están inspiradas en imágenes fantásticas del pasado, reuniendo el aspecto tradicional con una apariencia totalmente nueva simultáneamente, donde las figuras tienen su propia personalidad.
Estas han sido creadas basándose en gráficos realizados con la más

En cualquier modo de juego los gráficos son magníficos.

Cada animación cuenta con varios efectos especiales. Una de las ventajas más notables es que podemos colocar el tablero en cualquier dirección.

Requerimientos

- Windows 95
- Pentium 90 Mhz.
- 8 Mb RAM
- CD ROM 2 x
- Sonido compatible con DirectX.
- Video compatible con DirectX.
- Multiplayer: Módem, Red e Internet.

avanzada tecnología de render para que posean vida propia en todas las secuencias animadas incorporadas que alcanzan una cifra superior a seiscientas.
Combat Chess incluye también un instructor con los movimientos esenciales y las normas básicas que regulan el juego del ajedrez. También nos permite realizar instructores personalizados en los cuales podemos incluir explicaciones, jugadas maestras o las más grandes partidas realizadas hasta el momento, acompañadas de animaciones para que no se nos escape ningún detalle.
Al igual que la mayoría de los productos nuevos, también nos permite obtener nuevos instructores por medio de Internet, algo realmente maravilloso por las probabilidades que ofrece.
Ahora que ya están interiorizados en la temática de juego y en las prestaciones que posee, y si están dispuestos a internarse en un combate basado en el juego del ajedrez en el cual las figuras cobran vida y se destruyen al mejor estilo de un combate medieval, entonces ya pueden cargar Combat Chess y entrar en la contienda.

Tableros para todos los gustos

En el Combat Chess podemos jugar con tres tipos diferentes de tablero. Esto brinda un gran atractivo y no deja a nadie si jugar, ya que para cada uno existe un ajedrez a su gusto.
Los que buscan un juego de ajedrez donde practicar sus movimientos y jugadas pueden utilizar la versión en 2D.

Podemos variar la notación del juego, por la versión que más estamos acostumbrados

A quien le gusta y quizás le resulte más fácil la visualización de las jugadas con una imagen 3D del tablero. Para eso puede usar la versión que simula un tablero real de ajedrez.

Como se puede ver en la imagen el juego con todas las piezas animadas poseen una gran cantidad de efectos especiales.

Las piezas están totalmente renderizadas y tienen un aspecto muy real.
Ahora bien, si no les gustaron las dos versiones anteriores y todavía quieren más, pueden elegir la opción de animación. Esto nos permite jugar con un ajedrez animado como lo hacían en la antigüedad los reyes; claro que ellos tenían gente de verdad que simulaban ser las piezas. En cambio en Combat Chess podemos jugar con magnificas animaciones de una calidad y naturalidad sorprendente.
Cada movimiento de las piezas o mismo la espera hasta hacer la jugada tienen animaciones y esto le da un efecto magnífico al ajedrez.

Los relojes los podemos configurar a nuestro gusto; así podemos jugar partidas rápidas o medir el tiempo que tardamos en resolver un juego.

La ventaja de todos estos pasajes es que podemos modificar cada uno de los tableros con sóo hacer un click en el menú.
Estos cambios se pueden realizar en plena jugada y podemos ver la partida en los distintos gráficos.

STAR CRAFT

Podemos decir que Blizzard ha puesto todo su empeño en hacer que este juego de estrategia, respete completamente los conceptos utilizados en este género, a la vez que ha agregado otras novedades para dinamizarlo.

A menos que hayan estado viviendo en una cueva o hayan comprado su primera máquina hace una semana, cualquiera que esté remotamente relacionado con los juegos de PC ya sabe a qué se refiere la frase "juego tipo Warcraft". Algunos podrán discutir que lo correcto es decir "tipo C&C" o, mejor aún, "tipo Dune 2", pero a esta altura sería entrar en una discusión estéril que no nos llevaría a ningún lado.
Lo único cierto es que estamos frente a Starcraft, la auténtica secuela espiritual de Warcraft 2, uno de los juegos responsables de la actual fiebre de "estrategia en tiempo real", que en estos días inunda los estantes de las casas de software de todo el mundo.
Al realizar Starcraft, Blizzard se ha cuidado de respetar la mayoría de los conceptos que hicieron popular al género, pero al mismo tiempo ha agregado suficientes novedades para evitar que su nuevo juego fuera llamado simplemente "Orcos en el Espacio".
En Starcraft participan 3 razas muy diferentes entre sí, que van mucho más allá de las diferencias de color que habitualmente se ven en otros juegos. Los Humanos son la raza más clásica, con tipos de unidades y armas que representan al común de los juegos del género. Los Zerg, en cambio, son una raza que nació como un experimento de ingeniería genética. Sus componentes forman parte de una conciencia tipo enjambre (como la vista en Starship Troopers), con un cerebro que domina las acciones de toda la raza. Los Zerg no construyen instalaciones, sino que todo su hábitat esta compuesto por entidades orgánicas que crían larvas a partir de las cuales perpetúan su especie. Esto tiene el curioso efecto

Ficha Técnica

STAR CRAFT

CATEGORIA: Estrategia

CARACTERISTICAS: Es un buen juego de estrategia en tiempo real que contiene todos los elementos que constituyen un producto de esta categoría.

LO BUENO: Excelente diseño global. Variedad de razas. Incluye un editor muy flexible y fácil de usar.

LO MALO: Gráficos algo atrasados. No muy "estratégico".

PRODUCIDO: por Blizzard

En la guerra cada ejército utiliza sus propias armas.

secundario de hacer que absolutamente todo lo que forma parte de una ciudad Zerg pueda sangrar.
La tercera especie, los Protoss, son una raza psíquica que encuentra su fuerza en el uso de los poderes de la mente. Los Protoss tampoco se molestan en construir nada, sino que transportan todo lo que necesitan a través de portales dimensionales. Tal vez ésta sea la razón por la que entre sus filas no exista ninguna unidad capaz de efectuar reparaciones o puede que sea sólo porque sus poderes hicieron que se volvieran descuidados y perezosos.

Las armas dan poder, por eso siempre se están creando nuevas.

Esta variedad de razas son el corazón de Starcraft y la razón principal de su atractivo. Las características de la especie controlada por el jugador afectan decisivamente las estrategias a seguir y el resultado obtenido variará de acuerdo al enemigo de turno. El juego se desarrolla a través de 3 mini-campañas de 10 escenarios cada uno, en las cuales el jugador toma el control de cada una de las razas en forma sucesiva. En vez de permitir elegir niveles de dificultad, cada campaña representa un grado de complejidad mayor, una forma efectiva de hacer que los jugadores abandonen el juego luego de terminarlo con uno de los bandos.

Entre estrategia y aventura.

Aunque casi siempre giran alrededor del tema "cosechar, construir y atacar", cada uno de los escenarios de Starcraft plantea un desafío nuevo y está construido de manera que no puedan ser completados sin resolver algún tipo de *puzzle* oculto. El lado positivo de este tipo de diseño es que evita que el jugador use tácticas como la infame "avalancha de tanques" de Red Alert y al mismo tiempo disimula las limitaciones de la inteligencia artificial. Por otro lado, esto hace que Starcraft tenga menos que ver con el género estratégico "puro" que el mismo Warcraft. Esto no debe ser visto como algo necesariamente malo, sino como una decisión de diseño habitual en los títulos de Blizzard. Una comparación justa sería decir que Starcraft es a los juegos de estrategia como Diablo es a los juegos de rol.
Las campañas se desarrollan siguiendo un estricto guión que hace que ciertos sucesos ocurran en momentos determinados sin importar lo que haga el jugador. Por ejemplo, durante la campaña humana somos obligados a hacer de niñera de la teniente Kerrigan por media docena de misiones, para que luego ella decida tomar parte en una absurda misión suicida que sólo sirve para hacernos notar el escaso control que tenemos sobre los pequeños *sprites* en pantalla. Todo esto contribuye a crear una sensación "cinematográfica" y hace que las campañas sean variadas y entretenidas, pero al mismo tiempo hace que pasemos menos tiempo planeando estrategias y más tiempo tratando de descifrar qué espera el juego que hagamos en determinado momento.

Requerimientos

- Windows 95
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD ROM 4 x
- Video compatible con DirectX 5
- Sonido compatible con DirectX 5
- 75 MB de espacio en disco rígido
- Soporte 3D: Ninguno.
- Multiplayer: Módem, Red e Internet (4 jugadores, un CD por juego).

Editor de escenarios

StarCraft incluye un editor de escenarios, que nos permite construir nuestros propios mundos y campañas enteras, lo cual nos provee de un tiempo de juego ilimitado. Este editor posee:
- Una interfase intuitiva para la creación de mapas.
- Cambiar el tipo de los territorios, desde desoladas estaciones espaciales hasta una jungla de mundos.
- 256 x 256 mapas de verdaderas batallas épicas.
- Asignación de objetivos variables en el escenario y eventos especiales.
- Editor de unidades estratégicas. Habilidades y agregados.
- Creación de una explicación de nuestras propias misiones.

Con la ayuda de este editor podremos realizar nuestros propios escenarios

- Avanzada interfase de controles incluyendo paletas flotantes y multiples niveles de Anulación.

Trucos

Aunque la mayor parte de la diversión en Starcraft está en descubrir la estrategia exacta para vencer cada misión, algunos no pueden resistir la tentación de hacer trampa. Claro que para eso van a necesitar estos códigos:

POWER OVERWHELMING – invencibilidad.
OPERATION CWAL – Aumenta la velocidad de construcción (cwal = can't wait any longer).
THE GATHERING – Energía infinita.
NOGLUES – La máquina no usa energía.
GAME OVER MAN – Perder la misión.
THERE IS NO COW LEVEL – Ganar la misión.
STAYING ALIVE – Deja que el jugador continúe el escenario después de cumplir los objetivos.
SHOW ME THE MONEY – Otorga 10,000 minerales y gas.
WHATS MINE IS MINE – Otorga 500 minerales.
BREATHE DEEP – Otorga 500 vespean gas.
something for nothing – Todo lo que esté disponible recibe un *upgrade*.
MEDIEVAL MAN – Las unidades reciben *upgrades* gratis.
MODIFY THE PHASE VARIANCE – Permite construir cualquier cosa.
BLACK SHEEP WALL – Revela el mapa completo.
WAR AINT WHAT IT USED TO BE – Deshabilita el fog-of-war.
FOOD FOR THOUGHT – Permite construir más unidades que las permitidas por los Supply Depots.
OPHELIA – Transporta a otra misión (tipear el código, presionar enter y luego el número de la misión deseada).

No siempre las batallas se combaten de igual a igual.

Gráficamente, Starcraft es adecuado, aunque no se acerca ni remotamente al nivel de calidad gráfica de Total Anihilation, Dark Reign o Myth. Esto no significa que el juego sea directamente desagradable, sino que sencillamente sale perdiendo en este rubro cuando se lo compara con otros títulos que compiten con él en la actualidad. Aunque no hay demasiada variedad en las texturas, las unidades 2D están dibujadas con gran detalle y buen nivel de animación.

Lamentablemente se hace difícil apreciarlo, ya que todo resulta ser demasiado pequeño como para verlo en detalle. Distintos niveles de zoom hubieran solucionado este problema y también habrían provisto una mejor vista de las batallas más complicadas.

Claro que cualquier jugador que se quede pensando que los gráficos podían haber sido mejores, olvidarán todas sus quejas apenas vean el excelente editor de escenarios y campañas que acompaña al juego. Luego de usarlo por un rato, queda claro que algunas de las limitaciones gráficas tienen que ver con ofrecer mayor facilidad de uso para construir nuevos mapas.

Sin dejar de ser uno de los editores más fáciles de usar que se haya visto en un juego, el de Starcraft permite hacer casi cualquier cosa que se nos ocurra, incluyendo la modificación de las unidades y la creación de guiones del estilo de los incluidos en las campañas del juego. Esto agrega un considerable valor al conjunto y hará que miles de usuarios puedan intercambiar sus creaciones a través de Internet, haciendo más llevadera la espera del inevitable CD de misiones que seguramente veremos en poco tiempo.

Al igual que otros productos de Blizzard, Starcraft puede ser jugado gratuitamente a través de Internet usando Battle.Net, además de permitir el juego a través de cable, módem o red usando un solo CD por juego. En estos modos de juego se ponen en evidencia las virtudes y defectos de cada una de las razas, lo que agrega una buena dosis de interés, especialmente cuando entra en juego el sistema de alianzas. A través del tiempo, la gente de Blizzard se ha ganado la reputación de crear juegos altamente adictivos, con cuidados diseños que ponen al entretenimiento por delante de todo. Más allá de toda clasificación, Starcraft es un juego que hace honor a esa fama, algo que todos los jugadores podrán comprobar cuando descubran que llevan varias noches sin dormir por su culpa.

Las razas

Terrans:

Son maestros de la versatilidad y movilidad. Sus ejércitos están formados por soldados de élite y criminales re-socializados.

Los Protoss:

Poseen poderosas habilidades psiónicas. En las batallas utilizan energía pura para convertirla en sus armas y escudos. También utilizan robots muy avanzados.

Los Zerg:

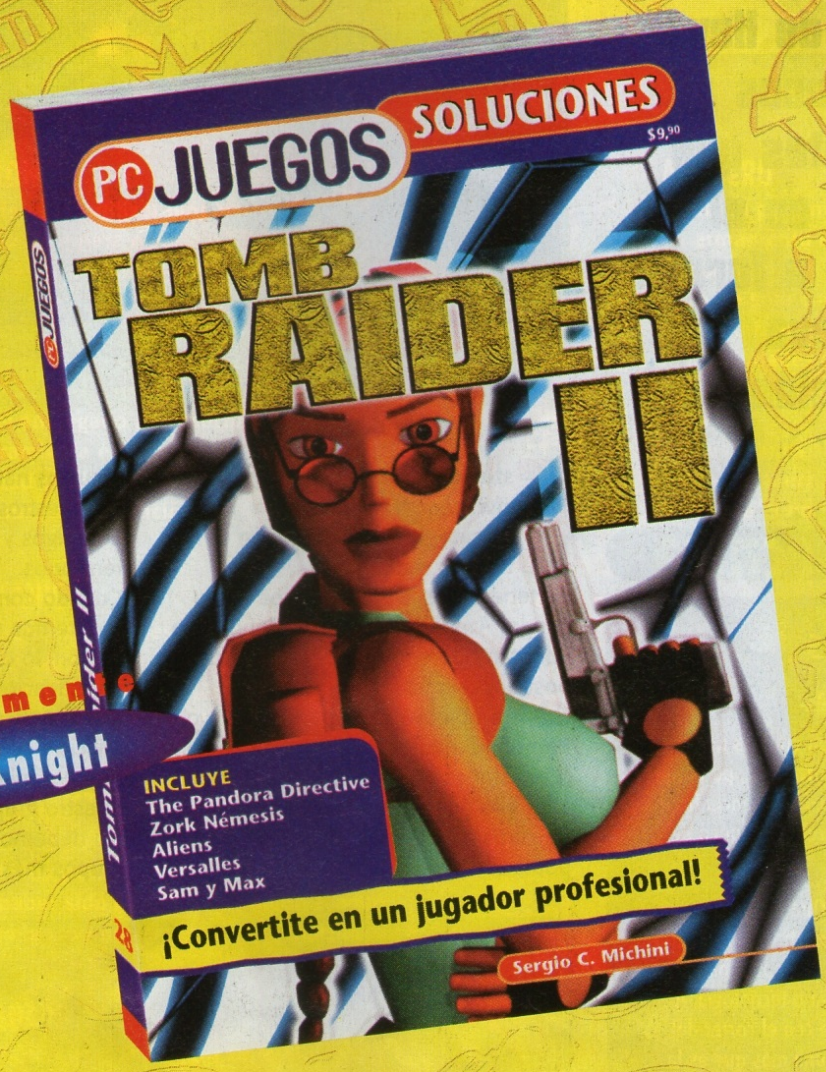
Son criaturas producto de la bio-ingeniería, diseñadas especialmente para matar eficientemente. Son seres sumamente peligrosos y violentos.

COLECCION de LIBROS Soluciones

Nº 28

PC JUEGOS

¡Más páginas y más aventuras!

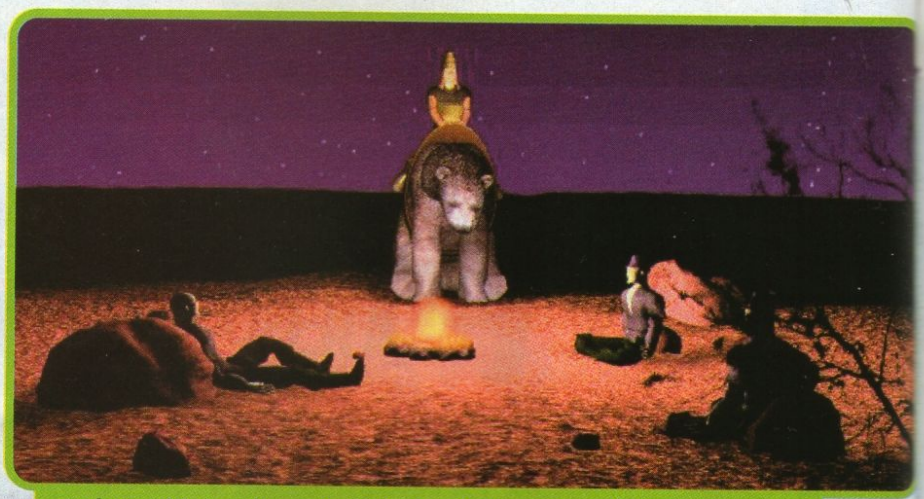


Próximamente
Jedi Knight

En este número podrán encontrar las soluciones completas de Tomb Raider II, The Pandora Directive, Zork Nemesis: El final de la maldición, Versalles: Complot en la Corte del Rey Sol, Aliens: A Comic Book Adventure.
Como siempre: todas las soluciones para llegar hasta el final, paso a paso, resolviendo todos los enigmas y puzzles.

RISING LANDS

En un mundo post apocalíptico, tenemos la misión de llevar a los pocos habitantes que quedan en el planeta a formar una nueva civilización.



La humanidad no fue aniquilada por ningún arma química o nuclear, sino por un inmenso meteorito.

Ficha Técnica

Rising Lands

CATEGORIA: Estrategia

CARACTERISTICAS: Con gráficos no tan serios como el del Civilization 2, pero que tienen mucho que ver con la ciencia ficción nos llega este muy entretenido juego de estrategia.

LO BUENO: Que podemos desarrollar nuestra civilización a partir de tres conceptos básicos como militar, agricultura o tecnología. A todos esto se le agrega con el correr del tiempo y las misiones una más que es la religión. Muy buena calidad de gráficos.

LO MALO: Que no podemos utilizar otro grupo étnico. Muy difícil el manejo y creación de las unidades.

PRODUCIDO: por Microids

DISTRIBUIDO: por Microbyte

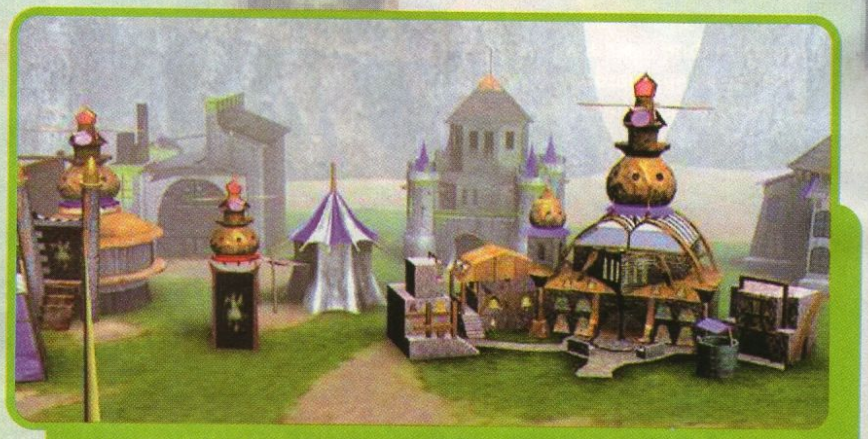
Este es un magnífico juego de civilización basado en la estrategia y la simulación en tiempo real.

Pertenecemos al grupo de los de Sangre Azul, formado por colonos que adoptan diferentes roles en este futuro post-apocalíptico.

Nuestro objetivo es formar un Nuevo Mundo, a medida que cumplimos con las misiones que nos impone el juego; para ello debemos ser buenos con nuestros colonos, construir una población sólida, aprender a utilizar los recursos naturales, edificar, proteger a los nuestros de los ataques de los enemigos y conquistar nuevos territorios.

Cuando comenzamos cada etapa, tendremos un objetivo de nuestra misión, lo que nos permitirá realizar investigaciones en cada una de estas áreas: Agricultura, Administración, Milicia y religión y magia. Según los descubrimientos, será el futuro de nuestro grupo.

No debemos olvidar que hay tres grupos más que luchan por los



Cada invento o descubrimiento que realice cualquier grupo, nos será informado inmediatamente.

recursos y las tierras, lo que incidirá en nuestra economía. Es recomendable formar alianzas con los demás grupos. Pero a pesar de las alianzas, habrá momentos en que tendremos que combatir contra ellos y lo mejor es tener preparados cuantos ejércitos podamos entrenar para cuando llegue el Día del Juicio Final.

La historia comienza cuando...

Los líderes de las naciones del mundo se han reunido para tratar un tema muy difícil.

Luego de un gran debate han llegado a la conclusión de que es necesario y urgente lanzar sus misiles al espacio, con el objetivo de destruir al enorme meteorito que amenaza con impactar contra la Tierra y destruir completamente la civilización.

Lamentablemente el gigantesco objeto logra burlar el ataque, y nos encontramos impotentes ante su alocado avance.

Después del impacto, la tierra casi en su totalidad y la civilización han sido destruidas, con la excepción de un ínfimo grupo de sobrevivientes.

Luego de la conmoción inicial, los

Requerimientos

- Windows 95
- Pentium 90 MHz
- 16 MB RAM
- CD-ROM 4X
- SVGA.

Unidades

COLONO

No le gusta utilizar ninguna herramienta (sólo sirve para ocupar edificios o entrenar). Es haragán y lo que más le gusta es dormir bajo el cálido sol.

GRANJERO

Es el encargado de cosechar la granja y su herramienta es la guadaña. Gracias a él, la ciudad tendrá comida. Base fundamental de nuestra civilización.

MECANICO

Con una llave inglesa es capaz de reparar cualquier máquina del lugar. El no sólo los repara, sino que también construye todos los vehículos de la ciudad.

CONSTRUCTOR

Es el que se encarga de construir todos los edificios y también los repara en el caso de haber sido dañados por algún ataque enemigo. Su herramienta es el martillo.

SOLDADO

Portando una cimitarra y un escudo, el soldado será quien proteja a toda la sociedad.
Con incomparable valor enfrentará a los enemigos.

INCENDIARIO

Es un integrante más del ejercito.
El reducirá a cenizas todas las edificaciones enemigas que pueda. Su arma es un lanzallamas y su lucha es cuerpo a cuerpo.

ARQUERO

También pertenece al ejército y su armamento es un arco y flechas.
Pero no sólo cumple con esa función: también se dedica a robar tecnología de las ciudades enemigas.

DRUIDA

En sus manos se depositan todas las fuerzas esotéricas, y gracias a él podemos gozar de importantes hechizos y magias.
Como todo Druida, su fuerza nace de la naturaleza.

ASESINO

Con armas de alta tecnología y un veloz animal, él es un elemento importante para defendernos de los ataques.
En las minas debemos contar con ellos para proteger la carga.

RINOCERONTE

Este es un feroz luchador y utiliza como arma un mortero corto.
Siempre acompaña a los asesinos y éstos dicen que prefieren la amistad de la bestia que la de un humano.

MENSAJERO

No utiliza ningún arma; además no la necesita ya que su habilidad es la de negociar, y muchas veces es más efectiva que un mortero.
Ellos son los que comercializan en otras ciudades.

pocos seres que aún viven deciden unirse en diferentes grupos, formándose cuatro grupos distintos y cada uno de ellos elige un color para identificarse.
Nos encontramos con los de Sangre Azul, los rebeldes Amarillos, los Bribones Rojos y los Chacales verdes; todos ellos tienen un solo fin: construir una nueva sociedad que gobierne al Nuevo Mundo.
Pero también saben que sólo puede haber un único líder, y esto los conduce a una lucha por obtener la supremacía sobre los demás grupos. Se forman ejércitos para protegerse y conquistar territorios, pero también intercambian recursos y negocian alianzas, y también traiciones.
Cada grupo mantiene relaciones con un grupo que trafica la muerte y el engaño: La Hermandad de los Asesinos, que se nutre de aniquilar y saquear las ciudades recién fundadas. Otros peligros acechan a los ciudadanos, entre ellos las Criaturas de las Tinieblas, aunque no se sabe nada

Construcciones

SANTUARIO

En este lugar viven los colonos, granjeros, mecánicos y constructores. También es el lugar de reuniones y donde se firman los tratados con otras civilizaciones.

CULTURA

En este lugar se recluta a nuevos colonos. Tenemos que colocar a un colono para que reciba a los demás y también debemos utilizar a un granjero para que les dé comida.

BARRACAS

Nuestro ejército habitará este lugar. Ellos protegerán a la ciudad de los ataques. Conviene levantar un muro alrededor de las edificaciones para aumentar la protección.

DEPOSITO

En este lugar almacenamos todo lo que los habitantes de la ciudad necesitan como, por ejemplo, comida, bloques de piedras y metales.

MERCADO

No siempre tenemos que pelear con otras civilizaciones; ya que podemos llegar a hacer muchos negocios con nuestra mercadería o elementos almacenados.

BIBLIOTECA

Nuestros Druidas irán aprendiendo nuevos hechizos.
Estos hay que guardarlos en algún lugar antes de que se olviden, y nada mejor que la biblioteca.

TALLER

En este lugar se construyen los vehículos terrestres que usa nuestra gente. Para realizarlo previamente se realizaron estudios y un equipo de desarrollo los diseñó.

TEMPLO

Los sabios o Druidas estudian en estos templos de sabiduría. En este lugar aprenden todos los secretos sobre la Puerta de Cristal.

PUERTA DE CRISTAL

En este lugar es donde se recargan de energía los Druidas.
Cuando quieren repetir algún hechizo tienen que volver a pasar por la Puerta de Cristal.

HOSPITAL

Luego de una batalla nuestros soldados son alojados en este lugar para recuperarse de sus heridas. También es utilizado por el común de la gente cuando está enferma.

LABORATORIO

En el Laboratorio se llevan a cabo las investigaciones sobre tecnología y de allí salen la mayoría de los inventos y descubrimientos.

HANGAR

Este es un lugar de tránsito, donde vehículos y humanos son canjeados por otros elementos. Para utilizar el lugar tenemos que enviar a un mensajero. y así poder negociar.

de ellas porque nadie ha sobrevivido para contar cómo ha sido su encuentro con ellas y además porque sus ataques son tan rápidos y violentos que no dan tiempo a una defensa.

El Juego

Dejando la historia del juego de lado, les diremos que les va a gustar la novedosa forma del mismo ya que consta de ataques sorpresa, despiadadas masacres, altas dosis de traición y demás cosas que en una civilización en guerra por la supervivencia se deben esperar.

De nosotros depende la manera en que respondamos los ataques; podemos elegir entre una guerra sin pausa o una simulación, donde la mejor estrategia es adelantarse a los planes de los enemigos.

Tampoco debemos olvidarnos de la parte económica de nuestro grupo; tenemos que seguir comerciando con todos los recursos que tengamos a mano, aunque esto

Debemos cuidar a nuestro pueblo de los ataques de otras civilizaciones.

Por más misiles que se lanzaran, no se pudo evitar que el meteorito impactara con la Tierra.

HELIPUERTO

Es el lugar donde se construye y se repara el helicóptero. Para su uso debemos asignarle un colono, quien se encargará de manejar la nave.

GARAGE

Aquí no sólo se guardan todos los vehículos terrestres, sino que también sirve para la reparación de los mismos. Esta es una construcción muy importante.

FARO

No sólo sirve para detectar movimientos de tropas enemigas, sino también puede alumbrar una amplia zona.

CIRCO

Muy lejos está del circo que conocemos, ya que en este lugar no hay payaso ni malabaristas; éste sólo sirve para entrenar a asesinos y rinocerontes voraces.

MURO

Los muros se pueden hacer para proteger pequeñas cosas como vehículos o edificios; pero si tenemos el dinero suficiente podemos proteger a toda la ciudad.

RASTRILLO

Se trata de una placa de metal que sirve de portón. Esta puerta se cierra cuando tenemos posibilidad de ser atacados.

Por lo general, los demás habitantes tratarán por todos los medios de evitar que nosotros hagamos crecer y expandir nuestro pueblo.

EL 16 DE JUNIO

EN LA

Edición Extra # 9 con CD-ROM

- Soft DeLuxe: Trials del Brice II, Painter 5.0 y PowerDesk 98
- Shareware para Win 95 y 3.1
- ¡El rincón de los lectores!

Si tenemos un numeroso y fuerte ejército, eso dará ciertas garantías de protección a nuestros ciudadanos.

incluya desde tanques hasta la más alta tecnología, pasando por armas y recursos. Nuestra civilización debe ser construida alrededor de uno de estos cuatro sistemas: agrícola, militar, administrativo o religioso.
Las alianzas con otros clanes y el fomento de las relaciones diplomáticas es parte de la estrategia y nos facilitará el manejo de la economía.
Nuestros personajes ganarán experiencia a medida que se va desarrollando la historia.
Los gráficos del juego son de última generación; poseen una resolución en SVGA de 800 x 600 y muchísimas escenas animadas espectaculares.
Durante el transcurso del juego nos encontraremos con más de 40 unidades y construcciones para cada clan nómade, más de 70 inventos, cinco adversarios, 30 misiones y cinco escenarios multiplayer (se nos permite jugar hasta un máximo de cuatro jugadores). Como el líder elegido por los Colonos y los Hombres de Armas, nuestra misión es la de establecer una próspera población que será la escalera que nos conducirá al dominio total de la civilización y del mundo entero. Cuando obtengamos este poder, seremos coronados Líder del Nuevo Mundo. Ahora, sigue tu destino y comienza con las misiones que te llevarán al tan ansiado puesto frente a los demás seres que aún habitan la tierra.

A los habitantes les debemos cubrir todas sus necesidades, desde hospitales y bibliotecas hasta circos para su esparcimiento.

Vehículos

SEGADORA

Esta es una máquina muy importante para la ciudad debido a que de ella depende la cosecha del alimento. Aumenta notablemente la productividad de los granjeros.

GLOBO

Sirve para controlar y mover tropas. También podemos vigilar y evitar ataques de los enemigos en las minas en las cuales trabajamos para proveer de minerales a la ciudad.

INFIERNO

Esta poderosa unidad militar cuenta con un cañón de alto alcance.
Se trata de un vehículo que funciona exclusivamente con energía nuclear.

HELICOPTERO

En una batalla, su uso es muy importante ya que nos da una gran ventaja si nuestros enemigos no tienen una fuerza aérea.

F1 RACING SIMULATION

El compromiso de UBI Soft es destronar a los clásicos. Para lograr su cometido presenta este producto donde se destacan importantes elementos, como la conducción y la calidad de los gráficos.

Muchas empresas lo han intentado, pero muy pocas han logrando crear verdaderos simuladores de carreras de autos en la PC. Aparte de Grand Prix 2, CART Precission Racing y los juegos de Papyrus, casi todos los demás han fracasado estrepitosa.

F1 Racing Simulation es un juego que pretende competir con los grandes y sorprendentemente lo hace con gran solvencia.

La sensación de manejo es realmente sorprendente.

El juego recrea la temporada 1996 del campeonato de Fórmula 1, incluyendo las 16 pistas originales junto con los 11 equipos oficiales y sus 22 pilotos (excepto Jacques Villeneuve, quien por restricciones de la licencia es denominado "DriverX").

Los circuitos y automóviles están adecuadamente representados, así como la velocidad y calidad gráfica son más que aceptables gracias al requerimiento del uso de Direct3D.

Los gráficos tienen algunos problemas menores (como las líneas que a veces se ven alrededor de los árboles), que fueron solucionándose a través de sucesivos *patches* (ver recuadro).

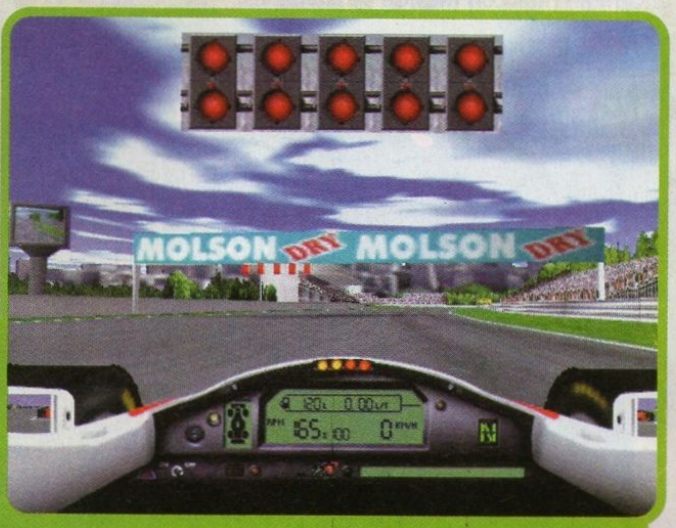
Existen múltiples opciones de configuración tanto para carreras individuales como campeonatos, que incluyen la posibilidad de fallas mecánicas aleatorias y variados grados de realismo.

También se puede usar un modo de aprendizaje en el cual un auto de la máquina recorre el circuito delante nuestro para mostrarnos el recorrido ideal y también es posible grabar una vuelta para poder correr contra ella más tarde.

Estas "vueltas fantasma" también pueden ser intercambiadas con otros jugadores para ser usadas en sus propios juegos.

En el garage las posibilidades de modificar el auto son muy variadas y cubren casi cualquier posibilidad que se nos pueda ocurrir.

Esta sección del juego pondrá de muy buen humor a los corredores más expertos, pero se hace un poco más



El clima juega un papel muy importante, ya que se nos puede presentar que en una misma carrera llueva y luego salga el sol.

Ficha Técnica

F1 Racing Simulation

CATEGORIA: Simulador

CARACTERISTICAS: Es un muy buen simulador de Fórmula 1, con una gran cantidad de variables en la puesta a punto de los vehículos y una magnífica conducción.

LO BUENO: La gran sensación de manejo. Variedad de opciones en el garaje y sus gráficos.

LO MALO: Los Menúes confusos. La mala traducción al castellano.

PRODUCIDO: por Ubi Soft

PUBLICADO: por Ubi Soft

DISTRIBUIDO: por Microbyte

Todas las carreras presentan características propias; las mismas se mantienen igual que en los circuitos reales.

tediosa de lo necesario gracias a un sistema de menúes confuso y muy poco intuitivo.
Para peor, la versión usada para esta nota estaba traducida al castellano, lo cual no estaría nada mal si no fuera porque la traducción pareciera estar hecha por gente que no tiene el más

El juego recrea la temporada 1996 del campeonato de Fórmula 1.

mínimo conocimiento del idioma.
Así y todo, los ajustes mecánicos son efectivos, realistas y tienen una gran influencia sobre el desarrollo de la carrera.
Tengan en cuenta que van a tener que pasar un buen rato haciendo ajustes antes de lograr que el auto rinda aceptablemente, ya que el juego no incluye *setups* sugeridos ni brinda ningún tipo de ayuda (al estilo de CART Precission Racing).
Una vez sentados al volante, F1RS empieza a demostrar todo su potencial. Los autos se comportan de manera creíble y los pilotos de la máquina manejan en forma bastante convincente. Los veteranos de Grand Prix 2 encontrarán que la dirección es bastante más sensible de lo que estaban acostumbrados, pero modificando las opciones de control puede llegarse a adaptar el juego al gusto de cada uno. Quienes no tengan un buen joystick o volante a mano, vayan pensando en conseguirse uno, ya que intentar manejar con teclado es una absoluta pérdida de tiempo.
F1RS es el único simulador que respeta en forma absoluta el reglamento de Fórmula 1, incluyendo penalizaciones por exceso de velocidad en la calle de boxes, partidas adelantadas y conducir por sectores prohibidos. Los castigos también son realistas y deben ser cumplidos haciendo un "stop and go" tal como en las carreras reales.
Este juego también incluye una característica que desde el viejo Grand Prix original no estaba presente en ningún simulador: el clima. F1RS va más allá de simplemente elegir tiempo seco o lluvioso, sino que cada carrera tiene condiciones climáticas variables. O sea que una carrera que comienza con lluvia puede terminar con sol, obligándonos a hacer paradas imprevistas en boxes para cambiar los neumáticos.
Otra característica bienvenida es que hasta 8 jugadores pueden jugar en una red, algo que ningún otro simulador de F1 había logrado hasta ahora.
F1 Racing Simulation tiene todo lo que hace falta para hacerse un lugar en el selecto grupo de simuladores serios de carreras de autos en PC. Si tienen en cuenta la escasa oferta actual en este rubro, no les resultará difícil decidir que éste es un juego que ningún fan puede dejar de tener.

La cama de leca podrá evitar en más de una oportunidad peligros mayores; bueno es sólo un juego...

Requerimientos

- Windows 95
- Pentium 120 MHz.
- 16 MB RAM
- Video compatible con Direct3D
- Sonido compatible con DirectX 5
- 30 MB de espacio en disco rígido
- CD ROM 4 x
- Soporte 3D: Direct3D o Glide.
- Multiplayer: Módem, Red e Internet (hasta 8 jugadores, un CD por jugador)

La vieja historia del patch

Como tantos juegos últimamente, F1 Racing Simulator no ha sido creado totalmente sano y ha necesitado más de un remiendo desde su publicación.
Los bugs más usuales son los de los espejos retrovisores en blanco y la falta de sonido en las repeticiones, así que si tienen alguno de estos problemas no pierdan tiempo echándole la culpa a la máquina o a la tarjeta de video. Para solucionarlos no tienen más que dirigirse al sitio web de Ubi Soft y bajar la última actualización (www.ubisoft.com)

AIR WARRIOR 3

Este es un producto que aprovecha todas las posibilidades que brinda Internet. Permite una gran cantidad de jugadores, pero este servicio no es gratis, ya que se cobra 10 dólares por mes.

Si dudaba en comprar una placa aceleradora le mostramos lo que se está perdiendo.

Ficha Técnica

Air Warrior 3

CATEGORIA: Simulador

CARACTERISTICAS: Este es un simulador de vuelo de combate que cuenta con un realismo sorprendente.

LO BUENO: Buen soporte para aceleradoras 3D (sobre todo usando el patch). Buen modelo de vuelo. Gran variedad de aviones y misiones. Gran jugabilidad, tanto en modo individual como a través de Internet.

LO MALO: No es muy atractivo y si no se tiene una aceleradora 3D ni piensen jugar en Internet.

PRODUCIDO : por De Kesmai

PUBLICADO: por De Kesmai

Con más de una década en el aire, Air Warrior es considerado como el abuelo de los simuladores de vuelo y se lo respeta como tal.

La primera versión de 1987 se centraba exclusivamente en el juego *multiplayer*, una iniciativa que le hizo ganar una numerosa legión de seguidores, que se incrementó aún más con la aparición de su segunda parte, que también incluía numerosas variantes para juego individual.

Sin alejarse demasiado del territorio conocido, Air Warrior 3 expande sus horizontes incluyendo las novedades necesarias para mantener su vigencia después de tanto tiempo.

AW3 incluye una variedad de misiones que supera a cualquier otro simulador, con más de 450 escenarios individuales, 6 campañas y un poderoso editor de misiones que permite crear conflictos a voluntad. El período abarcado va desde la Primera Guerra Mundial hasta la Guerra de Corea, poniendo especial énfasis en la época de la Segunda Guerra. Nuevos aviones complementan esta variedad, superando las 40 naves en esta entrega.

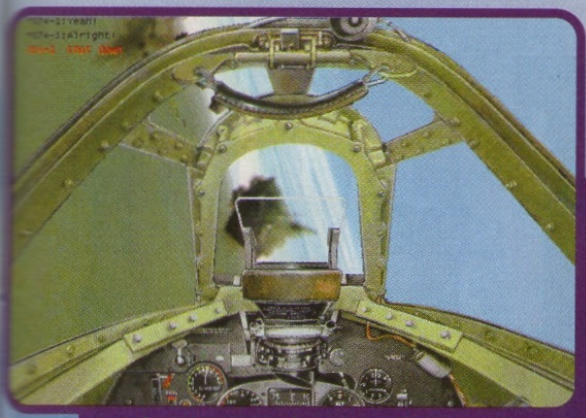
Así como el juego individual se ha hecho más interesante, también el juego *online* renovó su interés gracias al agregado de misiones históricas. Participar en batallas "todos contra todos" es entretenido por un rato, pero formar parte de gigantescas batallas donde cada piloto tiene un rol definido es una experiencia realmente impresionante. Esto sin contar con que hasta 250 pilotos humanos pueden participar a la vez (ver recuadro).

Otra sección que ha recibido mejoras es la de los gráficos. AW3 soporta placas aceleradoras a través de Direct3D, lo cual provee velocidades rápidas y estables, más una buena dosis de efectos especiales. La versión en el CD tiene algunos gráficos "no tan buenos", pero Kesmai ya ha

Multiplayer masivo

Aquellos que hayan descubierto los placeres de jugar un simulador en red verán con agrado que ahora Air Warrior puede ser jugado en Internet por hasta 250 jugadores a la vez.

Mejor aún, el nuevo sistema permite formar parte de conflictos basados en hechos verídicos que van mucho más allá de las típicas batallas "todos



Desde 1987, cuando salió a la venta el primer Air Warrior hasta esta versión hemos visto una evolución sorprendente.

solucionado la mayoría de los problemas a través de un *patch* (ver recuadro). Así y todo, el nivel de detalle no llega a las alturas de los simuladores de DID o Jane's, pero igualmente representan una gran mejora con respecto a sus predecesores.

Aviones para todos los gustos

Dada la gran variedad de aviones presentes en el juego el modelo físico de vuelo de cada uno es sorprendentemente ajustado a la realidad. Esta atención al detalle también se nota en su exterior, respetando con gran fidelidad los colores e insignias de cada época. Lamentablemente todo este trabajo puede llegar a pasar desapercibido, ya que es bastante difícil apreciar estos detalles en medio de un combate.

Esto no sólo afecta al aspecto del juego, sino que muchas veces puede llevarnos a cometer errores. A cierta distancia, es difícil juzgar hacia dónde está apuntando un avión enemigo, lo cual puede hacer nuestra tarea innecesariamente trabajosa sin recurrir al artificioso sistema de seguimiento incorporado al juego.

Si bien es cierto que la relación tamaño-distancia que usa AW3 es "realista", hubiera sido preferible que

Todas las medidas y diseños de las naves son realistas.

Kesmai hubiera hecho algunas concesiones para adaptarse a las limitaciones de un monitor de PC. Para decirlo más claro, digamos que si tomáramos en cuenta las proporciones de un P-40, a 3000 metros de distancia su largo de punta a punta no sería de más de 5 pixels. Esto hace que el avión resulte ser apenas un punto en la pantalla, mientras que en la realidad deberíamos ser capaces de, al menos, distinguir su silueta. Todo esto no constituye un verdadero problema, así que cada uno deberá decidir por sí mismo cuánto le afecta.

Otras mejoras incluidas en AW3 incluyen el soporte programable para joysticks con Force-Feedback y la posibilidad de comunicarse verbalmente con otros jugadores en modo *multiplayer*.

Sumando todas sus partes, queda claro que Air Warrior 3 es una más que digna continuación de la saga. Tengan en cuenta que si no se usa con aceleración 3D el juego no es muy distinto de su antecesor.

Si, en cambio, tienen el hardware necesario, AW3 es una de los simuladores más sólidos, variados y entretenidos que se pueden conseguir en estos días.

Requerimientos

- Windows 95
- Pentium 133 MHz.
- 16 MB RAM (versión software)
- 24 MB RAM (versión 3D)
- Video compatible con DirectX 5
- Sonido compatible con DirectX 5
- 60 MB de espacio en disco rígido
- CD-ROM 2X
- Soporte 3D: Direct3D.
- Multiplayer: Módem, Red (2 jugadores). Internet (2 a 250 jugadores, $9,95 por mes).

Los efectos como explosiones, humo o bruma son sumamente naturales y esto incrementa la sensación de realismo en el juego.

contra todos".

Semejante cantidad de participantes hace necesario el uso de servers especiales, un servicio que Kesmai licenció en forma exclusiva a Gamestorm (www. gamestorm.com).

Quienes quieran experimentar estos conflictos monstruo en persona deberán tener preparadas sus tarjetas de crédito, ya que el servicio se vende por separado a $9.95 por mes.

Tengan en cuenta que el primer mes es sin cargo, así que probar de jugar en Internet no les costará nada.

Si jugamos en Internet, el Air Warrior 3 soporta hasta 250 pilotos en la misma batalla.

RESIDENT EVIL

En la zona de las montañas Racoon se han reportado varios casos de desapariciones inexplicables. El grupo de investigaciones STARS se dirige al lugar y muy pronto descubre que hay algo que no está nada bien. Mientras investigan los indicios son emboscados por una banda de monstruos y su única opción consiste en atacar la fuente misma del horror en el corazón de una misteriosa mansión.

Esta es la historia de Jill y Chris dos agentes comandos de la Policía Especial encargados de investigar el caso de las extrañas desapariciones ocurridas hace un tiempo en las montañas Racoon.

Las cosas parecen haber terminado bien; aunque, dependiendo de con cuál de los dos hablemos, la historia parece ser bastante diferente (sobre todo cuando se trata de ponerse de acuerdo en quién llevó a cabo los actos heroicos).

Tengan en cuenta que aquí no se detallan todos y cada uno de los rincones donde había municiones o plantas curativas escondidas (hay muchas más de las que puedan necesitar).

Tampoco admitieron haber usado la máquina de escribir muy seguido; aunque cualquiera con algo de sentido común lo habría hecho cada vez que tuviera oportunidad.

Por supuesto, para entender los detalles de la historia será necesario que lean todos los libros y manuscritos que encuentren. Los códigos necesarios a veces pueden variar, pero no tienen más que encontrarlos entre los objetos que llevan encima.

No hace falta aclarar que es importante también levantar todo lo que se pueda, dejando siempre el sobrante en los depósitos para liberar espacio en el inventario. Algunos objetos también pueden ser examinados detalladamente en la pantalla de inventario y es imprescindible que lo hagan para que la historia prosiga.

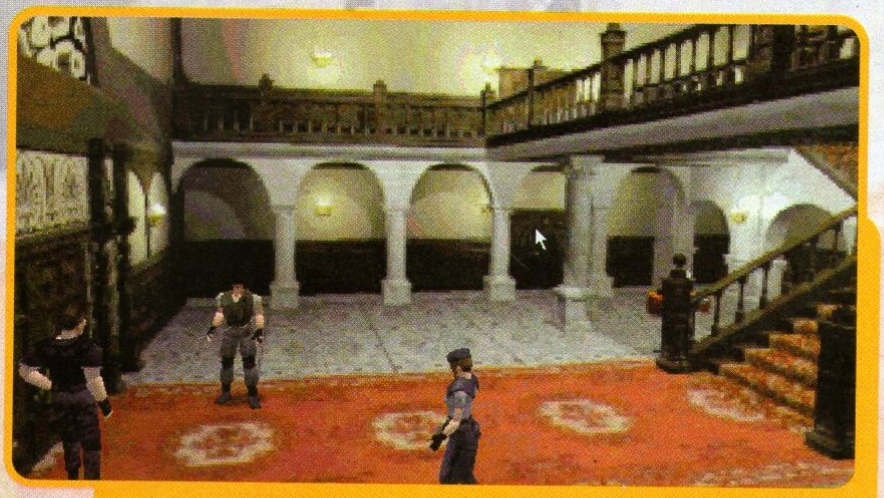
En esta nota nos concentraremos en la historia de Jill, ya que permite salvar el juego todas las veces que uno quiera. La historia de Chris es un poco distinta pero no presentará demasiados problemas para quienes hayan llegado al final con su compañera. Además, Chris sólo puede salvar el juego cuando encuentra una cinta de máquina de escribir.

Es hora de entrar en la mansión maldita.

LA HISTORIA SEGUN JILL
Galería de Arte

Jill acompañó a Barry al comedor, tomó el emblema y salió por la puerta del costado.

Allí mató al zombie y recogió algunas municiones.



Es importante el trabajo en equipo, aunque muchas veces debemos enfrentar solos al peligro.

Todos nuestros movimientos deben ser muy sigilosos ya que en cualquier momento aparece el enemigo.

Volvió adonde estaba Barry, y juntos volvieron al salón principal. Jill recibió las ganzúas y salió por la puerta de la derecha.
Se encontró en un largo pasillo donde dos perros salvajes saltaron por la ventana para atacarla.
Les disparó hasta matarlos, aunque luego pensó que hubiera dado igual si simplemente escapaba corriendo.
Claro que así le hubiera resultado más difícil obtener el cargador detrás del segundo gabinete.
Salió por la puerta del final y entró en una habitación que tenía un rifle en exposición.
Parecía estar en buenas condiciones así que se lo llevó.
Cuando estaba por salir, la puerta se trabó y el techo comenzó a descender.
Por suerte, llegó Barry para sacarla de ahí justo a tiempo.
Cruzando la puerta opuesta a la anterior entró al cuarto de las pinturas.
Simplemente usó los interruptores y consiguió el medallón.
Según recuerda, fue necesaria una secuencia precisa: recién nacido, infante, adolescente, joven, adulto y anciano.

Bazooka

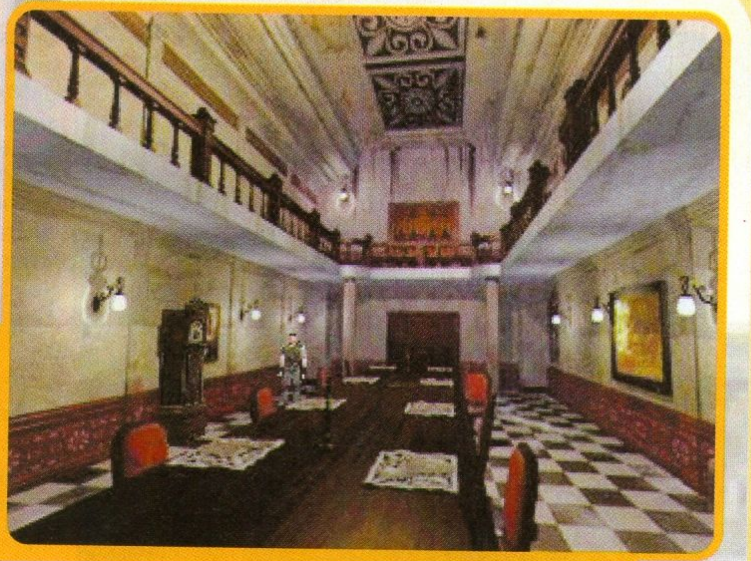
Salió de ahí y fue derecho al depósito.
Tomó algunas plantas curativas y dejó las cosas no imprescindibles en el baúl.

Había varios baúles como éste en la casa, y lo más extraño era que cualquier cosa que dejara en uno de ellos podría encontrarla en cualquiera de los otros.
Algo muy útil porque no era mucho lo que podía llevar encima.
Jill salió y subió las escaleras.
Mató al zombie de la derecha y corrió por el pasillo sin parar hasta llegar al piso superior del salón principal.
Allí Barry le dio algunas balas ácidas para un bazooka.
Sería bueno tener el arma también, pensó Jill.
Siguiendo un presentimiento, cruzó la puerta que estaba más cerca y salió a un patio interior donde estaba el cadáver de Forrest.
Tomó el Bazooka
Salió y abrió las puertas del otro lado para entrar a la parte superior del comedor.

Como podemos observar los escenarios son extremadamente detallistas.

RESIDENT EVIL

Mató al zombie de la izquierda y arrojó la estatua por el hueco de la baranda (¿como se le ocurren estas cosas?).
Luego siguió hasta la puerta del fondo, mató algunos monstruos más y bajó las escaleras para entrar al segundo depósito.
Allí usó la máquina de escribir para dejar constancia de sus acciones en caso de que algo le pasara.
Usó el baúl y se llevó los químicos.
También tomó el emblema de madera y algunas armas.



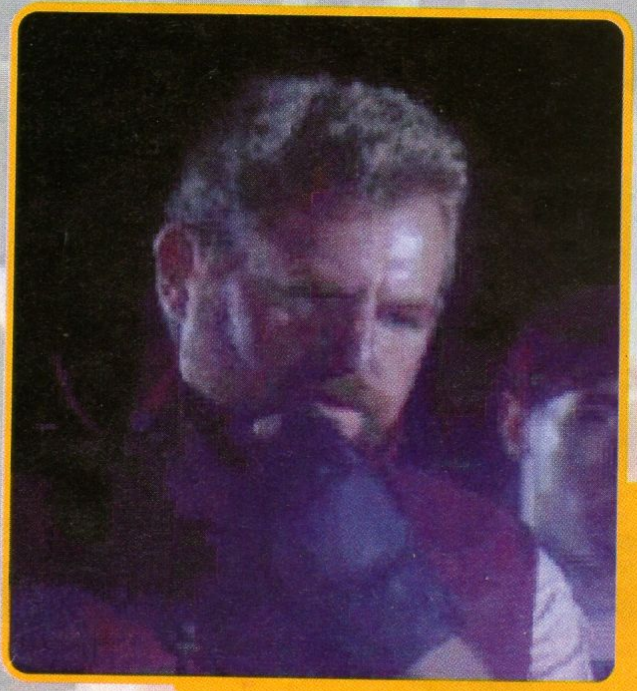
Debemos siempre estar alerta ya que en cualquier momento nos atacarán.

Piano

Siguió el pasillo hasta llegar a una especie de invernadero.
Usó los químicos en la bomba para envenenar la planta y tomó la llave.
También aprovechó para llevarse algunas plantas curativas.
Descubrió que las plantas de distintos colores podían combinarse para aumentar sus propiedades, así que lo hizo para ahorrar espacio.
Volvió hasta el baúl más cercano y se aseguró de que le quedaran 3 espacios en el inventario.
Luego Jill retomó su camino y entró en la habitación del cuidador.
Tomó el cargador de la mesa y cuando el zombie salió del armario lo liquidó con un disparo de escopeta en la cabeza (eso estuvo cerca...).
Asegurándose de tener dos espacios libres salió, giró a la derecha y salió al pasillo donde estaba el cuerpo de Kenneth. Giró a la izquierda y entró a la habitación del bar.
Encontró unas hojas de música en un aparador y tocó las notas en el piano.
Una puerta secreta se abrió. Dentro, tomó el emblema y lo reemplazó con el otro para poder salir.
Después regresó al comedor y usó el emblema sobre el fuego para obtener la llave de la armadura.
Luego fue hasta la estatua caída y tomó la gema azul.

Tigre

Volvió por donde había venido, pasó por la primera puerta a la izquierda y se dirigió a la estatua del tigre, donde pudo cambiar la gema por un medallón.
Salió por la puerta de atrás hacia el lugar donde estaba el depósito, pero entró por la otra puerta para recoger algunas municiones.
Luego, en el depósito, dejó las cosas innecesarias y se llevó sólo la llave de la armadura además de algunas armas y balas.



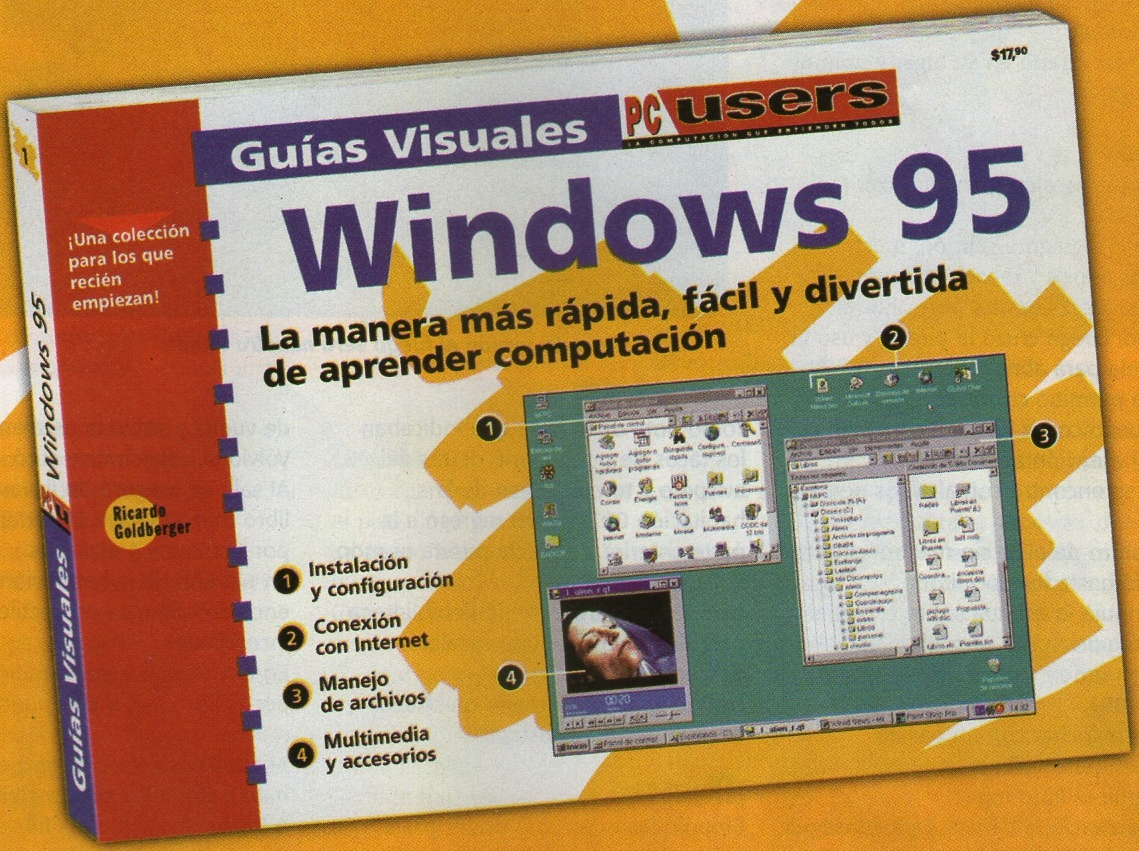
En el juego podemos ver muchas secuencias animadas que nos va relatando la historia.

Jill pensó que era un buen momento para probar su nueva llave, así que fue al salón principal y abrió la puerta de la planta baja que antes no pudo.
Abrió una segunda puerta (que también requería la llave), mató al zombie y consiguió balas para la escopeta.
Luego corrió hasta el salón, subió las escaleras y se dirigió a la derecha.
Encontró una habitación con unas rejillas sospechosas en el piso.
Las cubrió empujando las estatuas y luego obtuvo otro medallón de la armadura del fondo.

Serpiente

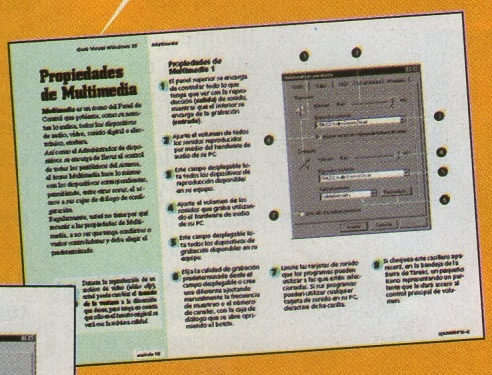
Al salir de allí, Jill se dirigió al ático.
Allí encontró a Richard quien, se podría decir, no pasaba por un buen momento.
Habló con él y corrió hasta el depósito para conseguir suero.
De paso, uso el baúl para intercambiar objetos: llevó la escopeta con unas cuantas balas y la llave del escudo.
También descartó la llave de la armadura.
Corrió de vuelta hasta Richard y luego de enfrentar lo inevitable, subió los peldaños hasta la habitación de la serpiente.
Matarla no fue tan difícil como esperaba, especialmente porque siempre encontró tiempo para curarse cuando hacía falta.
Como premio, obtuvo otro medallón y algunos cartuchos de escopeta.
Al salir de la habitación, pensó que si hubiera sido más astuta habría podido evitar el veneno de la serpiente.
Como éste no fue el caso, empezó a sentirse mal y Barry tuvo que ayudarla una vez más.

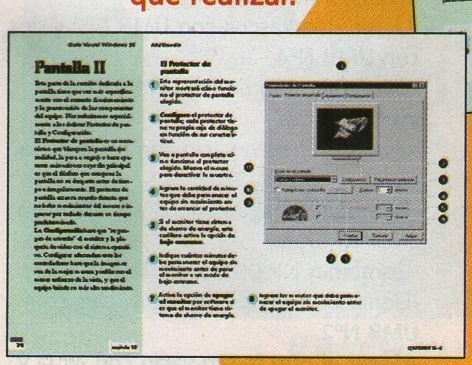
¡Para que encuentres de un solo vistazo lo que necesitás saber!



¡Más de 200 guías visuales explicando en detalle los componentes de Windows 95!

Instrucciones paso a paso
Te llevan de la mano en todas las tareas que tenés que realizar.





Trucos, consejos y datos útiles
Para aprovechar al máximo tu PC.

SUMARIO

1. Instalar
2. Interfase gráfica
3. Ayuda de Windows
4. Trabajar con archivos
5. Configurando Windows
6. Herramientas de Windows
7. Imprimir
8. Accesorios
9. Comunicaciones
10. Multimedia
11. Accesibilidad
12. Algunos trucos

VISITÁ NUESTRO SITIO EN LA WEB http://www.pcusers.com.ar/libros

RESIDENT EVIL

Cuando despertó se encontró de vuelta en el depósito.
Tomó los cuatro medallones del baúl y fue hasta el fondo de la casa.
A falta de un nombre más adecuado, Jill llamó a ese lugar "la puerta de los medallones".
Colocó los cuatro en su lugar y salió al jardín.

Avispas

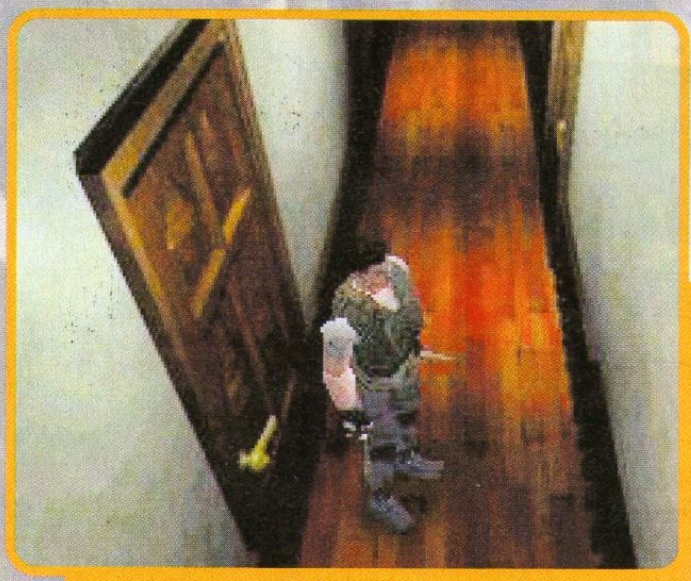
Empujó la escalera para alcanzar la manivela.
Pasó a la siguiente sección, mató algunos perros y recogió algunas plantas, mezclándolas para ahorrar espacio. Luego cruzó la puerta y usó la manivela para abrir la compuerta.
Esto le permitió cruzar al otro lado, para luego correr hasta el ascensor sin prestar atención a nada más.
Abajo se encontró con algunos perros más.
Se deshizo de ellos sin mucho esfuerzo y siguió hasta los dormitorios.
Allí empujó la estatua sobre el agujero y entró a un nuevo depósito.
Puso en orden sus cosas y se dirigió al cuarto 001.
Tuvo que luchar con un par de zombies, pero valió la pena para conseguir el libro rojo.
También vació la bañera para conseguir la llave de la habitación C.
Volvió a pasar por el lugar de la estatua cubriendo el hoyo.
Entró al cuarto con el teclado y el nido de avispas.

En esta misión el fuego será nuestro aliado.

Tomó nota de la hora que indicaban los tacos de pool; corrió detrás del avispero y tomó la llave de la habitación 002. Luego regresó a la parte anterior y abrió la puerta usando la llave.
Una vez adentro empujó la biblioteca para dejar ala vista una escalera descendente.
No teniendo nada mejor que hacer decidió bajar a investigar.

¡Tiburones!

Empujó las cajas para poder pasar sobre el agua y entró en un pasillo con agua que le llegaba hasta las rodillas.
Abrió la puerta del final y entró a la habitación de los tiburones (como si no tuviera suficientes problemas!).
Sin perder tiempo, Jill corrió al cuarto de control y usó la llave.
Allí usó la palanca y presionó el botón para abrir la siguiente puerta.
Sin agua, los tiburones ya no eran una amenaza.
Entró en la habitación recién abierta y tomó más municiones y la llave 003.
Sin más, hizo todo el camino de vuelta y subió la escalera.
Volvió al depósito; se curó.
Al salir se aseguró de llevar encima el libro rojo y la llave 003, dejando libres por lo menos 4 espacios.
En el baño de la habitación 003 encontró algunos proyectiles incendiarios.
En ese mismo lugar cambió un libro por el libro rojo y una puerta secreta se reveló.
Al atravesarla se encontró en la habitación de la planta gigante.
A los pocos segundos Jill se convenció de que necesitaría algo extra para vencerla, así que volvió a salir y se dirigió al laboratorio químico, o sea la habitación con el pad numérico en la entrada.
Marcó "345" y entró.
Tomó algunas botellas e ingredientes y los mezcló para formar el v-jolt.
Nunca fue buena en química pero, por suerte, las instrucciones precisas estaban escritas en esa misma habitación. De todas formas, Jill es una chica generosa y quiso compartir sus notas con nosotros.
-Llenar dos frascos con UMB Nº2 y dos con UMB Nº4.
-Combinar uno de los UMB Nº4 con un UMB Nº2.
-Llenar un frasco vacío con agua de la pileta.
-Combinar el agua con UMB Nº2 para crear NP-003.
-Combinar NP-003 con UMB Nº4.
-Llenar uno de los frascos vacíos con UMB Nº2.
-Llenar el otro frasco vacío con agua y



Debemos revisar todas las habitaciones, porque en ellas econtraremos desde pistas hasta municiones.

combinarlo con el UMB Nº2.
-Llenar un frasco con UMB Nº4 y combinarlo con el NP-003.
-Llenar otro frasco con UMB Nº2.
-Combinar UMB Nº6 con UMB Nº7.
-Llenar un frasco con agua y combinarlo con el de UMB Nº2
-Combinar el NP-003 con el UMB Nº13.

El Regreso de la Serpiente

Con el v-jolt en la mano, volvió hasta la sala de los tiburones y entró a la habitación de las raíces.
Usando el v-jolt en las raíces de la planta 42, ésta quedó suficientemente debilitada como para que la pelea fuera justa.
Jill entró por las puertas dobles y, efectivamente no necesitó más que unos pocos disparos para derrotar al vegetal. En la chimenea encontró una nueva llave.
De vuelta en la mansión, Jill se encontró con el primer lagarto.
En la habitación de la izquierda encontró el libro de Doom Nº1.
Luego entró al depósito, usó la máquina de escribir y se llevó la llave del casco.
Se dirigió al piso superior y fue a la izquierda hasta el cuarto con la chimenea.
Pasó por la puerta de la derecha y, apenas tocó el piano, la serpiente volvió a aparecer para presentar batalla.
Al igual que la vez anterior, Jill la venció, y esta vez fue la definitiva.

Nos enfrentaremos a las más extrañas criaturas.

Cascada

Justo cuando se asomaba al agujero en el piso, llegó Barry.
La ayudó a descender y ella oprimió el interruptor sobre la tumba.
Cuando Barry se fue, Jill se contuvo de seguir investigando y esperó a que él volviera para darle un código.
Se aseguró de tener por lo menos dos espacios libres en el inventario y bajó por la escalera de la tumba.
Caminó hasta la cocina, matando algunos zombies por el camino.
Usó el ascensor para subir y una vez arriba revisó un armario para encontrar una batería y algunas balas explosivas.
Sin más, retrocedió todo el camino hasta el agujero de la serpiente.
De allí fue hasta el depósito, donde se curó y recogió la manivela y el bazooka, dejando dos o tres espacios libres.
Volvió al jardín, cruzó el estanque y bajó por el ascensor.
Fue hasta el otro elevador e instaló la batería.
Subió, usó la manivela y volvió a bajar por donde vino.
Como la cascada se detuvo, ahora pudo bajar por la escalera que estaba detrás.
Entró por la puerta de la derecha y vio a Barry, quien se ofreció a ir con ella.
Jill aceptó y le pidió que fuera adelante.
El mató algunos monstruos, y luego decidió ir detrás.
Jill volvió al depósito.
Allí se reaprovisionó de municiones y curativos, dejando un espacio libre para lo que pudiera encontrar.

El enemigo nos acecha en cualquier lado.

Fuente

Siguió avanzando por los túneles hasta llegar a donde estaba Enrico.
Como tenía varios lugares libres, tomó el cargador, aunque si sólo hubiera tenido uno lo habría reservado para la manivela hexagonal que estaba ahí cerca.
Corrió por el primer pasadizo matando lagartos hasta encontrar una máquina de escribir.
La usó y luego giró una sección del túnel usando la manivela hexagonal.

RESIDENT EVIL

Siguió avanzando hasta hacer un giro en un pasillo con una roca gigante en un extremo.
Comenzó a caminar hacia ella y la roca comenzó a deslizarse.
Rápidamente corrió a un sitio seguro.
Luego regresó, consiguió algunos proyectiles incendiarios y mató algún lagarto más.
Entró por la puerta que estaba más allá de la pared derruida y mató a la araña.
Para hacerlo con eficacia, usó dos proyectiles incendiarios dirigidos directo a su cuerpo
Tomó el cuchillo y se dirigió al depósito que estaba a la izquierda.
Allí tomó el libro de Doom Nº1, lo abrió y obtuvo el medallón del águila.
También se llevó la manivela hexagonal.
Siguió por el pasillo hasta llegar a un lugar donde podía usar la manivela.
La usó 3 veces y entró al cuarto donde estaba el libro de Doom Nº2.
Lo abrió y consiguió un segundo medallón.
Fue hasta el ascensor y subió a la parte del jardín donde estaba la fuente.
Colocó ambos medallones en su sitio y recogió algunas plantas.
Bajó dentro de la fuente y usó el ascensor.
Bajó por la escalera y entró a la habitación con el baúl.
Siguió avanzando, matando algunos zombies en el trayecto, y volvió a descender.
Se dirigió a la habitación de la izquierda y usó la computadora.
Ingresó "John" como login y "Ada" como password. Luego abrió la puerta en B2 con el código "Mole".

Tyrant

Jill volvió a subir las escaleras e ingresó en la habitación recién abierta.
Fue hasta el panel, lo abrió, presionó el botón y obtuvo la llave del laboratorio.
Abrió la sección del laboratorio.
Avanzó directamente al nuevo depósito para curarse y usar la máquina de escribir.
Ahora sólo iba a necesitar armas y plantas.
Al salir fue a la izquierda y activó el ascensor.
Entró en una habitación en la que unas criaturas colgaban del techo.
Jill las ignoró pasando corriendo hacia la derecha hasta la terminal, usándola para enviar energía al elevador.
Luego fue hasta la parte de atrás de la sala de la caldera y abrió la puerta.
Siguió por el pasillo de la derecha y entró en la habitación con las dos computadoras.
Activó el ascensor e hizo el camino de vuelta para llegar a él.
Barry se unió a ella y luego de tener una poco amigable charla con Wesker, se encontraron frente a frente con Tyrant.
Jill tuvo que enfrentarse sola a la criatura, pero le resultó fácil matarla cuando se apegó a la táctica de "correr y disparar".

Llegar al final de la aventura no será tarea fácil.

Helipuerto

Luego escapó junto con Barry y después de usar el ascensor debieron dirigirse al elevador de emergencia para seguir subiendo, matando algunos bichos en el camino.
Jill usó la puerta de emergencia para dirigirse al baúl.
Allí llevó su salud al máximo y, por las dudas, también se llevó todos los curativos que le quedaban (aunque dejó un espacio libre).
Volvió hasta donde dejó a Barry y siguieron avanzando, deteniéndose sólo a tomar la batería que encontraron por el camino.
Luego la colocaron en el ascensor y subieron.
Al salir de la cabina, Jill tomó la bengala y la usó para alertar al helicóptero... pero descubrió que Tyrant regresó por la revancha.
Jill decidió que para vencerlo necesitaría algún arma realmente poderosa, así que se dedicó a evitar a la criatura, mientras trataba de ponerse en una posición adecuada para que los del helicóptero le dieran una mano.
Cuando faltaban 30 segundos para la explosión, del helicóptero lanzaron un lanzamisiles, que Jill usó hábilmente para cortar a Tyrant en mil pedazos y así logró su revancha.
Ahora las montañas Racoon volverían a ser el pacífico lugar de siempre.

LA HISTORIA CONTINÚA

Aunque ninguno de los protagonistas lo admitiría, hay varios secretos adicionales para descubrir en la mansión. Claro que sólo podrán aprovecharlos quienes se atrevan a entrar a la mansión más de una vez.

El Armario Secreto

En la habitación de la planta baja, en la que un gran espejo cubre una de las paredes, hay una puerta que no se puede abrir.
Para conseguir la llave deben terminar el juego rescatando a dos de sus compañeros.
Si juegan con Chris, deben salir con Jill y Rebecca; Jill tiene que rescatar a Chris y a Barry.
Si luego empiezan un nuevo juego desde la partida salvada, comenzarán con una llave en el inventario.
Con ella podrán abrir esa puerta y dentro del armario cambiar las ropas de los personajes.

El Lanzamisiles

Para obtenerlo deben terminar el juego en menos de 3 horas.
Cuando lo logren, si empiezan un nuevo juego desde la partida salvada, encontrarán en su inventario un lanzamisiles con munición ilimitada que puede matar casi cualquier cosa de un tiro.

EXPRESS

"El que busca encuentra"

Capítulo 1. Directorios y motores de búsqueda

Los dos métodos para buscar en Internet - ¿Qué diferencia hay entre ellos? - ¿Cuál conviene en cada caso? - ¿Cuáles son los mejores?

Capítulo 2. Yahoo! a fondo

El directorio modelo de la Web - Búsquedas simples y avanzadas - Operadores y servicios adicionales.

Capítulo 3. Hotbot a fondo

El motor de búsqueda más poderoso – Aprovechando los recursos de búsqueda – SuperSearch.

Capítulo 4. Los mejores buscadores de la Web

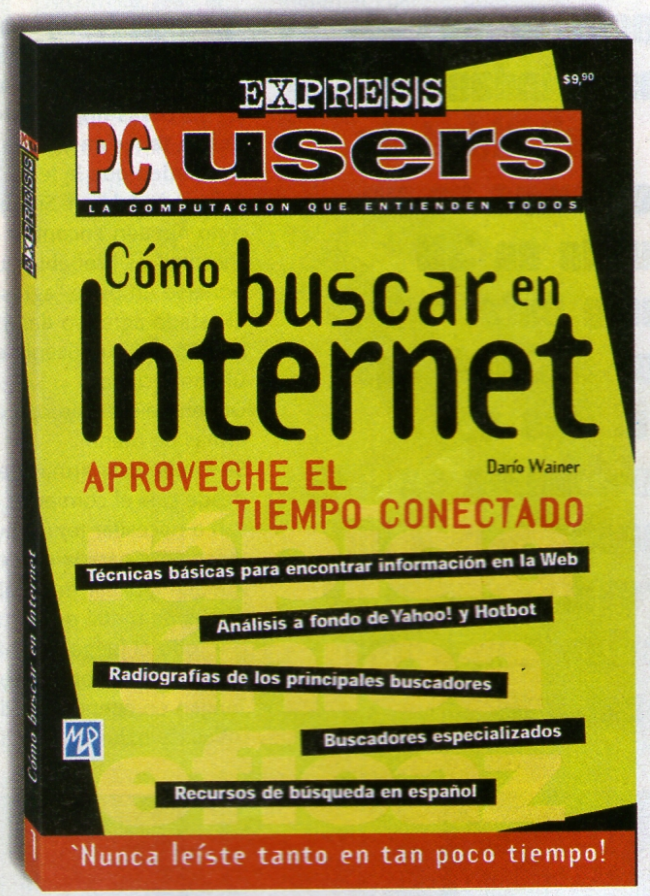
Altavista – Excite – Lycos – Infoseek – Metacrawler. Las ventajas que diferencian a cada uno.

Capítulo 5. Buscadores especializados

Buscadores de chistes, orquídeas, temas femeninos, grupos de discusión, negocios, filosofía y muchos más...

Capítulo 6. Buscar en español, problemas y soluciones

Búsqueda en español a través de Altavista – Buscar en Argentina – Otros buscadores en español.



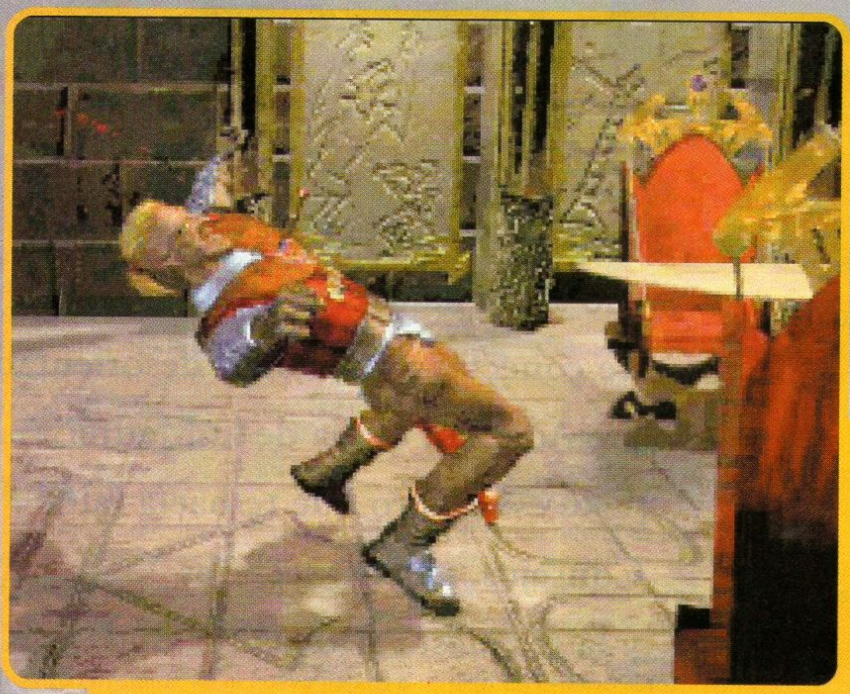
¿Navegás durante horas
y no sacás nada en limpio?
¿Te conectás y estás más desorientado
que Adán en el día de la Madre?
¡Este es el libro que te hacía falta!
Consejos, trucos, secretos
y la respuesta a todas tus dudas.

Visitá nuestro sitio en la Web: http//www.pcusers.com.ar/libros

DARK EARTH

Pocos juegos nos brindan la posibilidad de movernos en un mundo en 3D como éste. Por los gráficos y el tipo de movimiento se parece más a un arcade o juego de acción que a una aventura.

Antes de empezar a luchar contra las fuerzas de la oscuridad, hay unas cuantas cosas importantes que se deben tener en cuenta.
Recuerden que la tecla "Tab" cambia el ánimo de Arkhan. Si algo no funciona o no pueden encontrar algo en estado "normal" es probable que tengan que ponerse un poco "agresivos".
El estado agresivo daña la salud de Arkhan, así que úsenlo sólo como último recurso.
Deben pelear sólo con espadas y armas de mano.
Se Puede usar armas de proyectiles desde casi el comienzo del juego, pero van a necesitar tener muchas balas reservadas para la secuencia final.
Pueden fabricar más balas llevando las placas de metal que están dispersas por todo el juego a la habitación que está frente al dormitorio de Arkhan.
Tengan en cuenta que deben guardar todas las balas para el final.

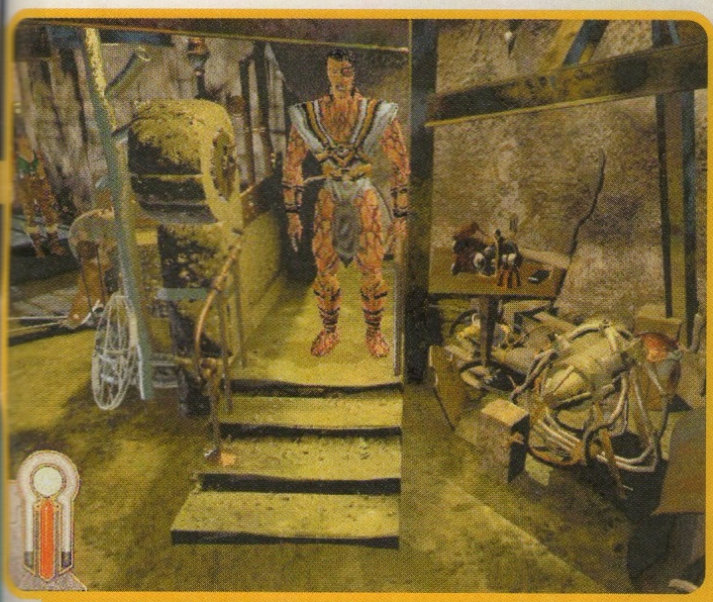


Si arrojamos las armas podemos utilizarlos como proyectiles.

Siempre revisen los cuerpos de los muertos para obtener objetos útiles.
Es posible matar a cualquiera, incluso a los amigos de Arkhan, así que elijan a sus enemigos con cuidado o no podrán terminar el juego.
Encontrarán suficientes lugares para salvar el juego disperso por todos los escenarios.
Aquí sólo les recordaré que salven cuando su vida corra serio peligro.
Obviamente, los más precavidos salvarán su juego con mayor frecuencia.
Esta nota relata específicamente la solución del juego.
Muchas cosas innecesarias pero divertidas no son mencionadas aquí, lo cual no significa que no deban probar cuanto se les ocurra.
De igual modo, aunque esta solución muestra a un Arkhan siempre deseoso de empuñar la espada, la mayoría de los combates pueden evitarse usando un poco de ingenio o simplemente conversando.
Pasada la parte de las advertencias, entramos directo a la aventura.

El despertar

Salgan de la cama y tomen la carne, pónganse el uniforme y no olviden llevar la espada.
Hablen con Kalhi y en un momento Zed golpeará la puerta.
Pueden seguirlo al piso superior para practicar lucha con sus compañeros.
Tómense su tiempo; nadie saldrá herido y les vendrá bien familiarizarse con los controles.
Cuando se sientan listos, bajen y vayan hasta la puerta custodiada por el soldado.
Hablen con él y los dejará pasar para encontrarse con Dhorkan.
Reciban sus órdenes y bajen por una de las escaleras curvas hasta la planta baja.
Allí podrán hablar con dos de sus compañeros soldados y al final del salón encontrarán otro punto para salvar.



Todos los elementos metálicos que encontramos pueden sernos útiles para fabricar balas.

Al salir vayan a la izquierda, escuchen la conversación entre el padre de Arkhan y Lory e ingresen al templo.
Hablen con Jedar y colóquense en su puesto de guardia (al otro lado de la puerta).
Luego de un momento oirán unos ruidos adentro, prepárense para pelear y maten al intruso.
Como nada es tan sencillo como parece, una extensa animación mostrará cómo Arkhan es inevitablemente infectado por la sustancia siniestra.

La infección

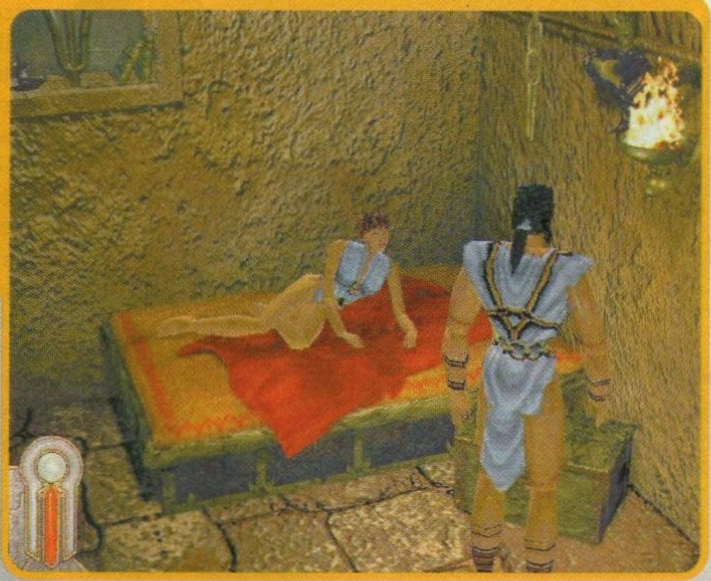
Rápidamente maten al guardia que los ataca, hablen con Thanandar y salgan.
Antes de salir, tomen el hacha del enemigo caído (recuerden hacer estas cosas siempre).
Entren por la puerta de al lado para hablar con el padre de Arkhan, Rhylsadar.
Cuando entre Kalhi, hablen con ella también.
Miren bajo la cama, tomen el papel y examínenlo.
Revisen los estantes para encontrar un frasco.
También hay una cerradura en la pared, recuérdenla para más adelante.
Salgan, suban las escaleras y escuchen el diálogo.
Entren al templo y pasen al mismo cuarto donde tuvieron la lucha anterior.
Suban y entren por la puerta de la izquierda.
Hablen con el Archivista, lean el libro y observen el mecanismo junto a él.
Usen el papel que encontraron en lo de Rhylsadar para activarlo y poder tomar la llave.
Antes de salir, tomen el libro que está cerca de la puerta.
Salgan hasta donde está el gran telescopio.
Suban la escalerilla, usen la llave, vuelvan a bajar y usen la palanca.
Entren por la otra puerta que está abierta y miren debajo del gran cristal (notarán que falta algo).
Vuelvan hasta el edificio de los Guardianes de Fuego y salven al entrar.
Hablen con Garu y Teskan, luego maten a Muldar (frente a la puerta de Dhorkan).
Entren y hablen con Dhorkan.
Salgan y vayan al sector opuesto del salón.
Revisen la caja y encontrarán la llave que abre la mayoría de las cerraduras de esta parte.
Salgan al balcón, vayan a la derecha, abran la puerta y desciendan hasta los calabozos (salvar antes no estaría mal).
Maten al guardia, quítenle la llave y abran la puerta de la derecha.
Liberen a Kalhi y ella los seguirá.
Den toda la vuelta para llegar al hall de entrada, maten al guardia y salgan del edificio.

DARK EARTH

Otro buen momento para salvar el juego.
Hablen con Kahli, quien engañará al guardia para que se aleje.
Usen el elevador y sigan a Kalhi hasta lo de Danrys.
Hablen con él y tomen el hacha sobre la mesa.
Salgan y hablen con el hombre en la plaza.
En un rincón encontrarán una especie de placa de metal, sospechosamente parecida a un CD-ROM.
Vuelvan a usar el ascensor y diríjanse a lo de Thanandar.
Salven el juego antes de pasar a la parte trasera.
Hablen con él y luego mátenlo junto con el zombie que lo custodia.
Revisen la mesa y los cuerpos.
Encontrarán algunos objetos interesantes entre los que se destaca una llave roja.
Vuelvan al templo, usen la llave debajo del gran cristal y se abrirá la entrada a la cripta.
Entren y toquen la luz.
Cuando salgan vuelvan a usar la llave bajo el cristal.

Los barrios bajos

Vuelvan a usar el elevador y salven el juego junto a la pila de basura.



Si Arkhan está siempre agresivo su físico se deteriora, por eso debemos ir cambiando el estado de ánimo.

Pasen por la puerta que está cerca, crucen el puente de metal y hablen con la mujer.
Luego entren a la taberna y disfruten del show.
Entren por la puerta de la esquina y hablen con Delia.
Cuando les pida un regalo, denle el CD-ROM y sigan conversando.
Salgan, hablen con el hombre que atiende el mostrador y tomen el frasco que está sobre la mesa.
Luego salgan, salven el juego, pasen por la otra puerta.
Vayan a la derecha hasta llegar a un barco.
Entren y se encontrarán con Armal.
Después de hablar con él tendrán que darle un arma para poder jugar Yang (un juego también conocido como Othello o Reversi).
Aquí no hay truco que valga, deben ganarle jugando en buena ley.
Si les resulta demasiado difícil, presten atención a las diagonales e intenten ocupar las casillas de los ángulos lo antes posible.
Si pierden deberán volver a entregar un arma para volver a jugar, así que lo más efectivo es simplemente volver a cargar el juego anterior hasta que les vaya bien.
En cualquier caso, Armal tiene una valiosa información que sólo entregará cuando le ganen.
Una vez que lo logren, salgan, crucen el puente y giren a la derecha.
Luego salten al agua y entren a las cloacas.
Maten a los dos guardias que se encontrarán por el camino.
Al final suban las escaleras y salven.
Ahora viene una parte bastante difícil, así que les conviene volver a salvar el juego cada vez que maten a alguien.
Después de la animación maten al guardia.
Avancen un poco más y se encontrarán con dos guardias más.
Luego de vencerlos, vayan a la izquierda por el puente.
Maten al grandote, quítenle la llave y abran la celda.
Luego de conversar con Zed deberán matarlo también.
Vuelvan a donde estaba el par de guardias y revisen los barriles para encontrar más cosas valiosas. Crucen la puerta que les falta y se encontrarán con el jefe de la banda, Sordov.
Mátenlo, tomen la llave que llevaba

Tenemos que estar muy fuertes para enfrentarnos a las fuerzas de la oscuridad.

encima y abran la caja, donde encontrarán evidencia de un siniestro pacto.
En esta habitación también encontrarán alguna ración de carne y los planos de un arma secreta.
Si le llevan este esquema a Danrys, él les construirá un útil y práctico lanzallamas.
Claro que antes deberán llevarle una pieza indispensable.
Esta pieza puede estar oculta en cualquier lugar del juego, pero bien vale la pena revisar todos los rincones si sienten que necesitan un poco de potencia extra.
Después de esta extenuante secuencia, vuelvan a la ciudad superior.

Tenemos que luchar con espadas y armas de mano.

El pasadizo

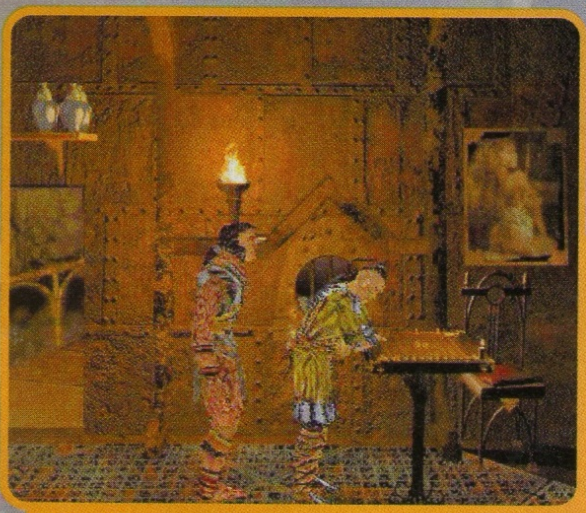
Vayan a la oficina de Dhorkan en el edificio de los Guardianes.
Hablen con Phedoria en la entrada y entréguenle el documento que hallaron en las cloacas.
Entren y luego de que Dhorkan haya huido, revisen el escritorio hasta encontrar una daga y un frasco. Usen la daga en la ranura en la pared cerca de la puerta secreta.
Entren y sigan el camino hasta llegar a la ciudad inferior.
Vayan hasta el lugar donde pueden elegir tirarse al agua para ir a las cloacas y diríjanse al norte. Defiendan a Kalhi de su atacante y luego observen una extraña puerta con una ranura.
Vuelvan a la ciudad superior y entren a la habitación del cristal, dentro del templo.
Se encontrarán con Thanandar. Entren a la cripta y vean la animación.
Salgan, hablen con Lory y hagan todo lo que ella diga.
En poco tiempo tendrán la primera parte de la llave de cristal.

La llave de cristal

Salgan del templo, vean otra animación y diríjanse a la torre de los constructores (el edificio junto al templo que todavía no visitaron).
Maten al guardia, entren y usen el ascensor.
Arriba, hablen con los 2 guardias.
Tomen las municiones y los planos de un proyecto.
Salgan y bajen a la ciudad inferior.
Vayan hasta la torre donde vieron la puerta con la ranura y se encontrarán con Dhorkan.
Mátenlo, examínenlo y tomen todo lo que encuentren.
Usen la llave metálica en la ranura; entren y llévense el extraño objeto que está cerca de la puerta.
Salgan y suban por las escaleras que están a la vuelta del callejón.
Salven el juego y sigan el camino hasta encontrarse con 2 hombres peleando.
Maten al de las tierras oscuras y el otro les regalará un casco.
Lleven el objeto extraño a lo de Danrys, quien les dirá que deben mostrárselo a Bandor.
También muéstrenle la parte de la llave.
Vuelvan a subir a la torre de los constructores y amenacen a ambos guardias con quemar el proyecto en la fogata.
Uno de los dos confesará ser Bandor.
Hablen con quien sea y cuando pida una prueba, muéstrenle la llave que les dio Lory.
Hagan todo el camino de vuelta a lo de Danrys y muéstrenle la segunda parte de la llave.
Entren a las cloacas, lleguen hasta el fondo, salven y bajen las escaleras.
Párense frente a la escalerilla que baja dentro del agua, colóquense el aparatoso traje metálico y desciendan.
Sigan el único camino posible, maten a la criatura y salgan al exterior.
Maten un par de enemigos, sigan hasta el final y continúen caminando detrás de la roca (se van a mojar un poco los pies).
Entren a la cueva y caminen hasta llegar al río, donde deberán matar a la serpiente.
Ahí nomás verán unas piedras verdes.
Usen el hacha de Denrys sobre ellas y recojan los resultados.
Sigan adelante, suban las escaleras de madera y hablen con Leona.
Salven el juego y recorran el largo camino para volver a lo de Danrys.
Muéstrenle la piedra verde y obtendrán la llave para entrar a la habitación secreta del padre de Arkhan.
Vayan hasta ese cuarto y usen la llave en la ranura de la pared.
Dentro podrán leer un par de libros y verán algunos grabados.
También podrán llevarse unas anotaciones y la llave del pozo central (necesitarán estar en "modo agresivo" para encontrar todo).
Diríjanse a la habitación de Lory en el templo y descubrirán que ha habido dos nuevos asesinatos.

El rescate

Suban al primer piso de la torre de los guardianes y salgan al balcón.

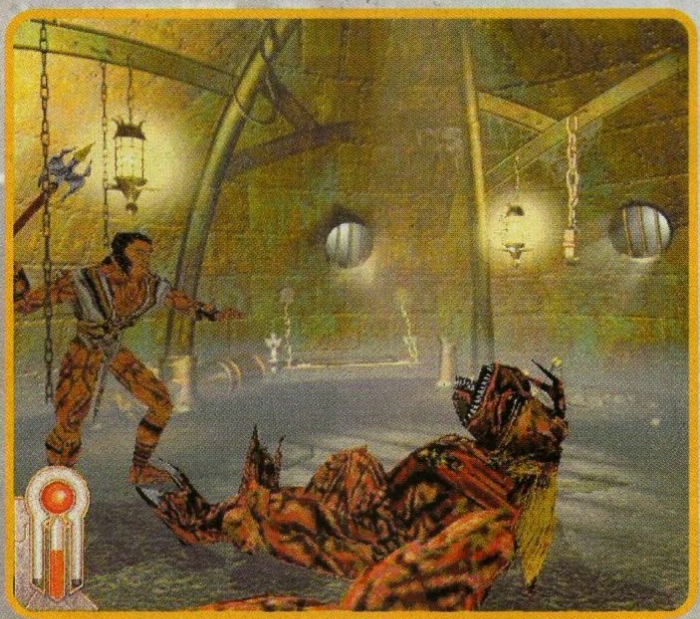

En la taberna podremos encontrar mucha información, además de pasar un buen rato.

DARK EARTH

Entren por la puerta de la izquierda y suban las escaleras.
Esta habitación es una buena fuente de placas de metal.
Traten de hablar con el hombre que está arriba.
Amenacen con golpearlo y accederá.
Entréguenle el objeto extraño que encontraron en la habitación de la ciudad inferior.
Salgan y pierdan el tiempo haciendo cualquier cosa (es un buen momento para preparar algunas balas).
Regresen a hablar con el hombre, quien les pedirá que rescaten a Delia.
Vayan al bar de la ciudad inferior, hablen con ella y accederá a seguirlos.
Al salir encontrarán un monstruo de la oscuridad; ya saben qué hacer con él.
Vayan hasta la torre de los guardianes y encontrarán otro monstruo deseoso de probar el filo de la espada.
Acompañen a Delia hasta donde está su amante y él los recompensará devolviéndoles el objeto reparado.

El conflicto final

Estamos por pasar un punto sin retorno.
Antes de seguir, salven el juego.
Deben asegurarse de llevar encima una buena cantidad de comida y frascos, armas y por lo menos dos docenas de balas (cuantas más, mejor).
Vayan al pozo central de la ciudad superior y usen la llave.
Luego usen el objeto extraño y aléjense rápidamente para evitar los efectos de la explosión.
Observen que falta una pieza en esa especie de planeador que quedó en el piso.
La pieza faltante fue a parar a la base de las escaleras que llevan a la habitación de Rhylsadar, así que vayan a recogerla y colóquenla en su lugar.



Nuestros enemigos son de lo más variados, así que debemos estar listos para enfrentarnos a cualquiera.

Cambien a "modo agresivo" y salten al fondo del pozo con absoluta confianza.
Diríjanse a la derecha y atraviesen dos puertas, la segunda de las cuales se cerrará a su paso.
Ahora viene una parte que requiere algo de ingenio.
Deben colocar en su posición 6 palancas que están divididas en dos grupos a cada lado de la puerta.
La solución está en el papel que recogieron de la habitación del padre de Arkhan.
Aquí les diré las posiciones, pero igualmente deberán consultar el papel para interpretar los símbolos.
Palancas a la izquierda de la puerta (de izquierda a derecha): Runka, Sun (lo opuesto a Moon) y Protect.
Palancas de la derecha: lo opuesto a Meteor, lo opuesto a Protect y Shanka.
Luego accionen la palanca de la derecha y la puerta se volverá a abrir.
No fue tan difícil, ¿no?
Salven el juego y atraviesen la puerta para entrar al maldito laberinto.
El camino es bastante fácil de deducir, así que sólo tendrán que preocuparse de evitar las cuchillas.
Misteriosamente, para esta secuencia del juego Arkhan ha aprendido a agacharse, y para hacerlo deberán presionar la barra espaciadora.
Luego de morir y volver a cargar un par de veces estarán del otro lado del laberinto frente a la segunda puerta.
Salven el juego por última vez, preparen su mejor arma y avancen para enfrentarse con Thanandar.
No es posible matarlo a tiros, pero después de recibir 4 ó 5 impactos caerá por unos segundos, dándoles unos pocos segundos para correr hasta el portal. Allí hay dos palancas que pueden ser movidas a izquierda o derecha.
Cada vez que muevan una, se encenderá una de las 3 luces que están a cada uno de sus lados.
Vayan moviendo alternadamente ambas palancas hasta que todas las luces estén encendidas.
Obviamente, mientras tanto deberán volver a dispararle a Thanandar cada vez que trate de levantarse.
No es un proceso sencillo, pero después de volver a cargar el juego un par de veces.
Con un poco de paciencia las luces se encenderán y podrán disfrutar de la secuencia final.

Si aun así no pueden ganar...

Ya sé, ya sé... algunos de ustedes no pueden pasar las partes de combate. Personalmente, creo que si uno se saltea las peleas el juego pierde mucho de su atractivo; así que si no quieren saber cómo hacerlo no sigan leyendo.
¿Qué les dije? ¿Están seguros que quieren saber? Bueno, ahí va.
Pongan el juego en pausa, tipeen "fortytwo" (todo en mayúsculas, sin comillas) y presionen "enter".
Aparecerá la leyenda "easy mode on".
Luego de hecho esto, presionando "control+d" llevarán la salud de Arkhan al máximo y presionando sólo la "d" bajarán la salud de sus oponentes a 1.
Después de esto, nadie podrá tener ninguna excusa para no terminar el juego.

LA EDAD OSCURA
ABANDONA LA OSCURIDAD
CON LA TECNOLOGÍA MÁS AVANZADA DE LA HISTORIA, DARK OMEN™ LE SUMERGIRÁ EN UN MUNDO CONSTRUIDO EN 3 DIMENSIONES LETALES.
BUSQUE SU CAMINO Y RETIRE LAS ESPADAS LLENAS DE SANGRE,
ESTÁ ANTE EL MÁS NOVEDOSO WARGAME DE ESTRATEGIA.
WARHAMMER®
DARK OMEN™
WINDOWS® 95
GAMES™ WORKSHOP
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 (1427) Buenos Aires
Te: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar
Servicio de Atención al Usuario
Te: 553-7666
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
http://www.darkomen.ea.com
ELECTRONIC ARTS™
Software © 1998 Mindscape Inc. y Electronic Arts Ltd. Reservados todos los derechos. Extractos de Mindscape usados bajo licencia por Electronic Arts Ltd. Los diseños e imágenes representados son copyright © 1997 Games Workshop Ltd. Warhammer y Games Workshop son marcas registradas de Games Workshop Ltd. Electronic Arts, el logo de Electronic Arts y Dark Omen son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos.

¿ PODES AGUANTAR TANTA DIVERSION ?

NOVEDADES

DOG DAY

NIGHTMARE CREATURES

CLAW

STREET FIGHTER ZERO

SMART GAMES 2

PAMELA UNCENSORED
(Venta exclusiva a mayores de 18 años)

OFERTAS

BLADE RUNNER

DARK COLONY

LUCAS ARTS ARCHIVES 2

DREAMS TO REALITY

RED ALERT

CD Mundo

Ventas por mayor: Arévalo 1462 Dto. "C" (1414) Cap. Fed.
Tel / Fax: 773-6686 - cdmundo@overnet.com.ar

Venta Telefónica
773-6686

Adquiera estos productos en:

MUSIMUNDO

JESY
Viamonte 743
Cap. Fed.

COMPUDAT
Mendoza Plaza Shopping
Loc. 233 - Mendoza

EASYWARE
Corrientes 1052
Rosario

IU SOFTWARE
Paraguay 747
Cap. Fed.